COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

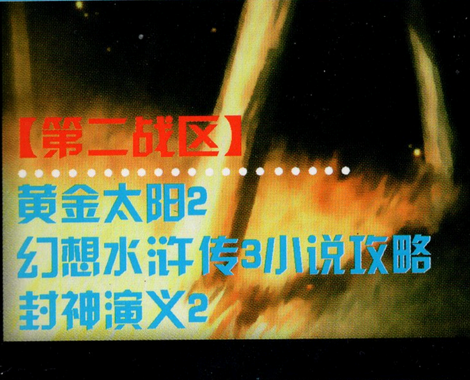
TV&PC GAME

2002年8月号

电子游戏与电脑游戏

WWW.NEWTYPE.COM.CN

科学时代



【第二战区】

黄金太阳2

幻想水浒传3小说攻略

封神演义2

【特别企划】

古墓丽影系列漫谈







【新作直击】

命运传说2

无限传说

樱花大战～热血如潮

特鲁尼格大冒险3

战斗女王

忍者新作专题

.hack2 Vol.2

恶性变异

【超攻略道场】

幻想水浒传III

波波古罗斯3

封神演义2

剑豪2

HacK

【口袋攻略】

黄金太阳2

2002 8月号 仅售RMB 8.60元

ISSN 1005 250X





08

9 771005 250004

"幻想水浒传Ⅲ"发售纪念

封面主题·幻想水浒传

POINT1 "幻想水浒传"系列作品回顾

2002年7月11日，期待大作"幻想水浒传Ⅲ"发售。在体会新的传说所带来的感动之前，让我们来全面的回顾一下"幻水"系列吧！今次的特集绝对会让你更深一步的了解"幻水"的世界，只要你与TAKO一样是幻水系列的fans，那么，不要犹豫，跟我来吧！

幻想水浒传 因得到一个纹章而引发的悲剧

●发售日：1995年12月15日
●厂商：KONAMI●类型：RPG
●2002年7月11日PS ONE BOOKS 1800元再发表

因为赤月帝国被宫廷魔术师"温蒂"（ウインディ）所操纵，而越来越走向荒废，解放军集结了大量的战力，要将其打倒，这就是故事的梗概。

剧情的主要核心是围绕着继承了好友泰德（テッド）的纹章——"司掌生死之纹章"的主人公的战斗而展开的。因为会有108名同伴加入，原创的各种要素以及在PS上所表现的极短读盘时间而受到好评，游戏中有着亲友离别，父子对决等感动剧情也是成功的原因之一。但因是PS前期作品，还有一些不成熟的地方，总体来说属于中上水平。



SYSTEM CHECK

根据地系统：将特兰（トラン）湖中心的小岛加以改造，作为解放运动的据点广招英雄。在同伴增加后会变得更加豪华。

战争事件：非战斗人员也可参加，类似于SLG的模式。

幻想水浒传Ⅱ 与最亲近的朋友进行对决的感动活剧

●发售日：1998年12月17日
●厂商：KONAMI●类型：RPG
●2002年7月11日PS ONE BOOKS 1800元再发表

游戏的舞台是祖斯顿（ジョウストン）都市同盟，位于前作完结时建国的特兰（トラン）共和国的北方。主人公是从属于海兰德（ハイランド）王国独角兽少年兵部队的少年．近作继承了前作大受好评的根据地系统，并将之进化为更完美的形态。游戏的剧情也十分庞大，主人公要在各种势力的斗争漩涡中挣扎战斗。继承前作记录的话，"Ⅰ"的主人公也会登场。如果说Ⅰ代是系列的开始的话，那么"Ⅱ"就是一个飞跃。无论是剧情还是战斗以及系统，隐藏要素等，"Ⅱ"作为一个RPG都可说是几臻完美，绝对是让"幻水"这个名字排入一流RPG殿堂的转折点。



SYSTEM CHECK

继承记录：继承一代的记录的话，将影响一些角色的生死，如果有找齐了108星的记录，那么就可以使一代的主人公成为同伴。

一骑讨：会有一骑讨（武将单挑）事件发生，应用简单的包剪锤规则。

幻想水浒外传 VOL1 哈鲁莫尼亚（ハルモニア）的剑士 VOL2 クリスタルバレ的决斗 "Ⅱ"代的另一侧面

●发售日：2000年9月21日/2001年3月21日
●厂商：KONAMI●类型：AVG
●KONAMI THE BEST2800元发售中

外传的两部作品所描述的是"Ⅱ"所发生的迪南（デュナン）战争中所不为人知的一面。与系列一贯的RPG形式不同，这两作以AVG形式登场，主人公是ハルモニア神圣国南部边境警备队所属的特殊工作员那修（ナッシュ）。VOL1所讲述的是到格林希尔（グリンヒル）夺回为止的剧情，VOL2则直指谜之组织"ほえ猛る声の组合"的真相。与本篇相同的是，外传也可继承记录，并影响角色的出现。另外，在"Ⅲ"也会有外传的人物出现，现在已经能从"Ⅲ"的片头中看到那修了，不知是否要继承记录才能让他加入。



SYSTEM CHECK

LP槽选择式AVG：与其它AVG作品类似，本作通过对话时选择的不同会发生相应的情节。

幻想水浒传Ⅲ 纹章的新的传说由此展开……

●发售日：2002年7月11日
●厂商：KONAMI
●类型：RPG
●好评发售中

在"Ⅱ"发售3年后，KONAMI终于推出了续作！今次有着以不同主人公的视点来展开故事的"トリニティサイトシステム"，随着选择顺序的不同，发生的事件也会有所变化，就连加入的同伴角色都会受到影响！而且本作采用了与外传一样的动画片头，画面素质自然远超外传，主题曲也十分动听，充满了浓浓的宗教色彩，看来今次的剧情将围绕着ハルモニア神圣国来展开了。

关于本作的故事攻略和流程攻略可参看本期相应的栏目。

作为世界起源的27真之纹章

让风吹起的力量，卷起波涛的力量，让植物成长的力量，育成生命的力量，给予死亡的力量，作为一切的起源的力量之象征，这就是27枚真之纹章。

纹章的起源是在创世初始所生出的27枚饰有"剑与盾"标记的宝石，在这些宝石碎裂之时，从中产生出了蕴藏绝大之力的神秘纹章，得到这些纹章的人同时也会得到不老不死的肉体及强大无比的力量。因此，从过去到现在，为争夺真之纹章而展开的战斗就一直在进行着，有时还会发展成国家间的战争。为所有渴望权利的人所垂涎的真之纹章现在已经判明有11枚，其所有者及威力业已确认。其他的真之纹章仍下落不明。

司掌生死之纹章（ソウルイーター）

会食尽身边之人灵魂的咒之纹章。ソウルイーター是一枚可怕的咒之纹章，它将会夺去持有者身边之人的生命及灵魂。"Ⅰ"的主人公在从好友泰德手中继承这枚纹章之后，就开始了不得不面对家人朋友之死的悲伤旅程。

初始之纹章（辉之盾的纹章、黑之刃的纹章）

持有裁判法与混沌之战的力量。一分为二，寄宿于"Ⅱ"的主人公及其好友乔伊（ジョウイ）身上。如果只持有一半的话，将会持续的削减所有者的生命。

门之纹章

开启去往异世界之门的纹章。分为表里两方，表为出口侧，里为入口侧，所有者也是两人。持有"表"的温蒂下落不明，里为雷古那德（レックナート）所有。

霸王之纹章

持有可封入对手纹章之力的力量。被封入过去曾显赫一时的赤月帝国皇帝巴鲁巴罗萨（バルバロッサ）的龙王剑中。赤月帝国崩坏时与皇帝一同下落不明。

兽之纹章

司掌狂放之激情的纹章。可以控制生物中所有的狂野之情，是ハルモニア神圣国送给ハイランド的礼物，为鲁卡（ルカ）所有。在他死后，行踪不明。

龙之纹章

持有统帅龙之力。龙之纹章代代都为龙洞骑士团团长所继承，现在所有者是约希亚（ヨシュア）。因为纹章持有者不会老去，所以只有团长战死才会往下传递。

月之纹章

给予夜之住人慈悲的纹章。可以为夜之种族（吸血鬼）提供能量，使他们不必去袭击人类。本来属于吸血鬼的始祖希艾拉（シエラ）所有，后被尼克罗德（ネクロード）盗走。

夜之纹章

变为剑的姿态的纹章。司掌夜之领域的住人的纹章，具现化的结果就是星辰剑，长眠于战士之村附近的库隆寺。被毕库托尔得到，成为所有者。

真之风之纹章

拥有自在操纵风的能力。为占星师レックナート的弟子卢克（ルック）所有，能自在的操纵风之力，在"Ⅱ"表现了它的强大。

真之土之纹章

ハルモニア神圣国的真之纹章的其中一个。司掌土之力量的纹章。现持有者为ハルモニア神圣国神官将萨萨雷（ササライ），他好像与卢克有着一定渊源……

圆之纹章

实力未知的纹章。与真之纹章关系深厚的ハルモニア神圣国自古流传的纹章。体现法的本质，司掌秩序与停滞，现为ハルモニア神圣国神官长希克萨克（ヒクサク）所有。

有关"幻想水浒传"系列的详细分析敬请广大读者参看本期P24页的专题——《幻想水浒传导之书～系列作品大回顾》。 P24

科学时代 2002.8 期
（总第 106 期）下半月版

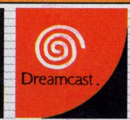


主办单位	海南省科技咨询服务中心
出版	科学时代杂志社
编辑	科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑	陈日岷
副总编辑	张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编	冠 文
执行副主编	陈振宇
责任编辑	孔 良
美术编辑	陈振宇
国际标准刊号	ISSN1005－250X
国内统一刊号	CN46－1039/G3
国内总发行	济南市邮政局
订阅出售	全国各地邮局(所)
邮发代号	24－165
出版日期	2002 年 8 月 15 日
印刷	中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证	琼工商广字 04 号
电子邮件信箱	tvgamepcgame@263.net
总编辑室	0898－65349204
社址	海南省海口市公园路 3 号明星大厦 403 室
邮政编码	570203
广告发行部	0531－7902989 0898－66745593
读者热线	0531－7902989
邮购地址	济南市纬九路邮政投递分局 008028 信箱
邮编	250021
定价	8.60

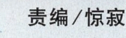
新作直击

超攻略道场

火热栏目倾情奉献







责编/惊寂

PlayStation 2

SOFTWARE《最终兵器彼女》发动



"对不起，我的身体变成了这个样子。"

末世情结、人类兵器、迷糊少女、懵懂的初恋、相爱的人，这是一个充满淡淡哀愁的故事。

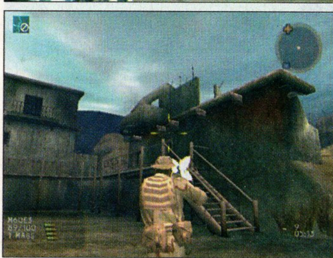
由青年漫画家高桥真创作，描写拥有"神"与"恶魔"之力的无助少女在战火纷飞的年代追求平凡爱情的人气漫画《最终兵器彼女》，将由KONAMI改编为PS2恋爱冒险游戏。明年春天，我们将被赋予一个亲身参予修次与千濑的追寻之旅的机会，大家可要好好把握了。

SOFTWARE《SOCOM》出击

自《三角洲部队》以来，第一人称射击游戏蔚然成风，各国军中精英轮番出击，这一回又轮到美国海军陆战队发威了。

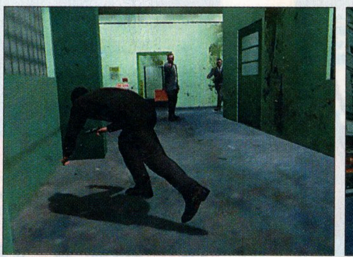
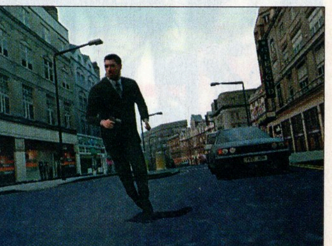
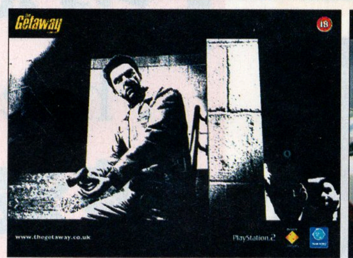
在由Zipper Interactive公司开发的第一视角动作射击游戏《SOCOM: U.S Navy SEALS》中，玩家扮演的是美国海军陆战队精英，奉命深入密林、潜入敌巢、勇闯夺命岛，展开九死一生的绝命任务。当然，这款游戏也对应PS2网络服务，让玩家充分体会团队作战的乐趣。






SOFTWARE《The Gataway》是什么？

《横行霸道3》的成功带起了一大批跟风之作，欧洲SCEI开发的《The Gataway》看来也似其中之一，但在E3展上获得"最佳原创游戏"与"最佳动作冒险游戏"两项大奖提名的这款游戏自有其独到之处，结合火爆动作、赛车、冒险等元素于一身，画面表现一流、人物动作生动，游戏场景更是依照整个伦敦街头精心设计，玩家在狂飙乱斗之余，还可以自由发展故事，是一款值得期待的大作！



EVENT PS2展现"内在美"

日本PS2主机可望在七月末达成出货破千万台的成绩，SCEI将分别在7月18日、8月1日分别推出两款限定版PS2主机，合计只推出50万台，售价都是30000日元。

这两款纪念PS2最大的特点是包括主机在内，Dual Shock手柄、8MB记忆卡全是以超炫的半透明蓝、半透明黑材料制造，内秀尽现，引人注目！！这一活动，同时也是SCEI暑假10亿元行销攻势的第一波，目的是为了替年底另一波商战铺路。



SOFTWARE 超拟真的PS2空战游戏



TAITO公司最新公开的空战飞行游戏《Energy Airforce》，是由美国洛克西德马丁公司授权并提供数据，游戏中大到飞机机体的3D模型，细到驾驶舱、仪表板、各项飞行数据……等全部依照官方数据设定。音效方面也是毫不含糊，特请日本航空总队协助录音，忠实再现飞行运行中的各种效果音，还聘来日本航空专家德永克彦压阵指导。种种慎重态度只为了百分百的拟真度。

不过比较稀奇的是，游戏中除了战机之外还收录有一般民航机型，那个也可以用来作战吗？

EVENT 五彩缤纷的PS2周边

6月27日，PS2专用的8MB记忆卡与Durl Shock2震动手柄同步降价，并新增四种颜色，此外玩家期待已久的专用D端子也将于7月25日推出，售价2500日元。

专用8MB记忆卡:3500日元→2800日元

Durl Shock2震动手柄:2800日元→2500日元

同一天，日本HORI电机又推出五款新颜色PS2记卡，每个售价2500日元，加上先前已经推出的三色，目前已经有八种炫丽的PS2记忆卡供君选择。新增的五款颜色是迷彩、豹纹、粉绿、粉红、粉蓝。



SOFTWARE "无尽的任务"将推出即时战略版本

Sony Online Entertainment表示，他们决定把电脑上大好评的网路RPG"无尽的任务"，授权给Rapid Eye Entertainment公司开发令一款即时战略游戏，对应平台为PC/PS2。这款以"无尽的任务"为主题的即时战略游戏，目前仅知会发挥硬体优势创造出截然不同的游戏感受，其他一切内容不明。不过Rapid Eye Entertainment公司先前开发的几款游戏如PS2"伯德之门:Dark Alliance"叫好又叫座，相信应会有不错的表现。

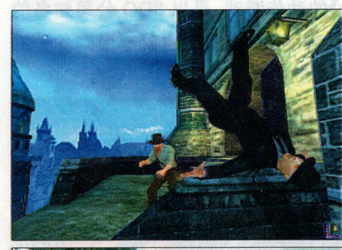
另外PS2上还有一款"无尽的任务:Online Adventures"，则是对应PS2网路的网路RPG，预计明年推出。

SOFTWARE PS2"魔戒二部曲"最新消息

EA在这次E3展公布的PS2/NGC版的"魔戒二部曲:双城奇谋"，又公布了PS2版最新画面与游戏内容，而游戏预计与年底的"魔戒二部曲"电影同步登场。

这款游戏由EA旗下的Redwood Shores Studio公司开发，内容与电影版相同，玩家可以控制电影中的主角一行人进行游戏。而在玩家进行游戏时能随时切换操纵的主角，电脑也会操纵另外两位辅助玩家进行攻击，有时必须频繁地更换主角，运用他们的能力才能够解开关卡谜题。

游戏将有16个关卡，并收录"魔戒二部曲"多段精采电影片段当作过场动画，让玩家更有身临其境的感觉。



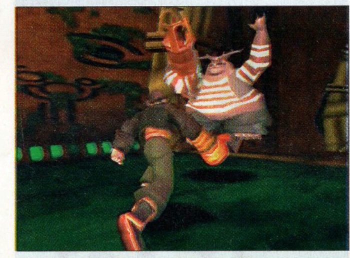


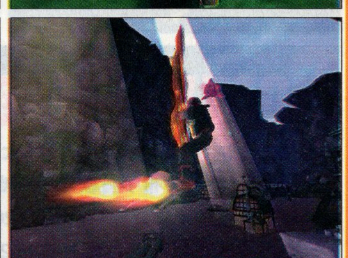



SOFTWARE《星银岛》上的寻宝大冒险

迪斯尼最新的动画电影《星银岛》(Treasure Planet)，将会制作成NGC动作冒险游戏。

动画本身是改编自世界名著《金银岛》，不过改以科幻手法将舞台架设在宇宙。叙述少年Jim Hawkins与宇宙海盗之间围绕神秘的"星银岛"藏宝图展开的一连串你追我逐的惊异太空冒险。游戏画面相当华丽，原作紧张的气氛得以再现。

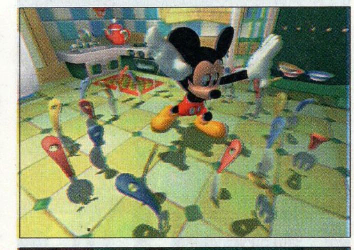


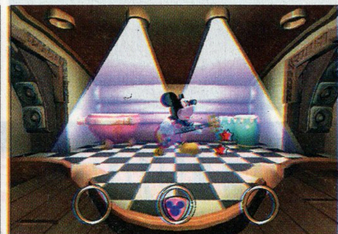
SOFTWARE《米老鼠的不思议之镜》新画面

又一个不小心，米老鼠掉进了镜之国，在这个神秘的世界中，除去飞行射击、花式滑雪、音乐游戏这些普通的把戏，还会有什么样的奇想冒险等待着它呢?

这款由CAPCOM制作，任天堂发行的NGC动作游戏《米老鼠的不思议之镜》预计8月推出，售价6800日元。









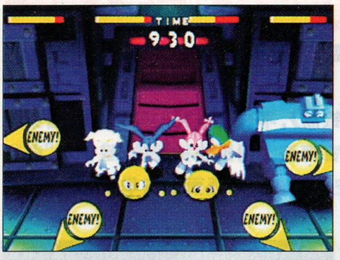
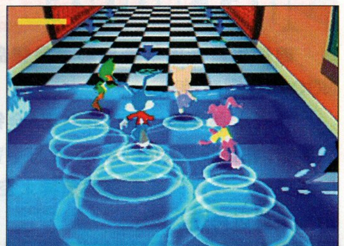




SOFTWARE 兔巴哥在 NGC 的大冒险

日本 Treasure 公司在公布了 GBA 版《疯狂兔子大冒险》(Tiny Toon Adventures)之后，再接再励公布了 NGC 版的消息，其中少不了支持 NGC－GBA 的互动。

《疯狂兔子大冒险》是一款支持四人同乐的杂锦游戏，玩家能操纵当然不止疯狂的兔巴哥一位，还有猪小弟、达可鸭等为数众多的著名动画明星，来一场同台大乱斗。

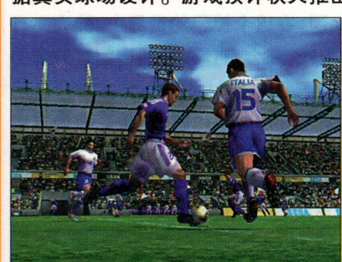





SOFTWARE NGC 互换基板首款游戏曝光

由 SEGA、任天堂、NAMCO 三大厂商共同开发的 NGC 大型互换基板“TriForce”，终于公布了首款对应游戏，就是由 SEGA 子公司 Amusement Vision 所开发的足球游戏《VR 足球 2002》。

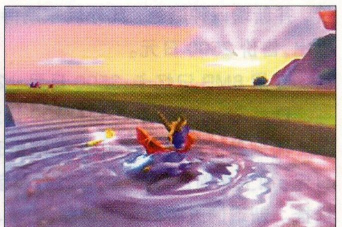
这款游戏的玩法跟利用 NAOMI2 基板开发的《VR 足球 3》相同，不过加入非常多的新资料，以 2002 年世界杯为主，收录 64 国球队资料，甚至连日本一路打到 16 强的赛程也有收录。而收录球场也高达 13 座，全部依据真实球场设计。游戏预计秋天推出。






SOFTWARE《宝贝龙》飞向 NGC

Universal Interactive 公司表示，他们的知名游戏《Spyro》，除了推出 PS2/XBOX 版本外，也将追加 NGC 版本，可爱的宝贝龙▮NGC 上冒险了！此款最新的《Spyro：Enter the Dragonfly》，发挥新主机硬件优势，画面更华丽，游戏舞台更广大。期待宝贝龙的全新幻想世界吗？稍安勿躁，年底就玩得到了。

SOFTWARE 唐老鸭变身成超人

在 Ubi Soft 公司公布的最新一款 NGC 动作游戏中，坏脾气的唐老鸭竟然脱下了他那身招牌水手服，穿起红色披风扮超人！不用辐射照，不用电话亭，只要做个梦，唐老鸭就变成救苦救难的伟大英雄，穿梭于不同的梦境，和其他的漫画英雄并肩保卫世界和平。






SOFTWARE 绿色军团归来？

KOEI《真．三国无双》系列的大热卖在业界掀起了一场标榜大规模战斗乐趣的风潮。在历史名人、神话英雄、钢铁巨人们逐一粉墨登场后，绿色的玩具小兵们也不甘示弱在 NGC 上的摆下层层杀阵。

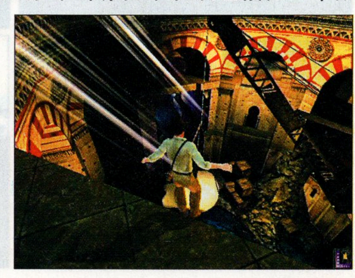
这款名为《Army Men：Sarge War》的动作游戏，是以 3DO 公司知名的《玩具军团》为主题制作的，在卧室里、客厅中、浴室内也能享受到单骑踹营、万夫莫当的乐趣，这一定让你想象不到吧：)

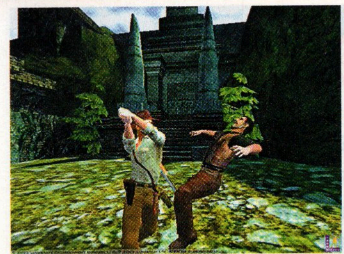
SOFTWARE NGC“印第安那琼斯”新画面

Lucasarts 公司的最新动作冒险游戏“印第安那琼斯：皇陵秘宝”，将会跨平台推出 PC / PS2 / XBOX 版本，现在 NGC 版本公布了。

这款动作游戏让玩家扮演久违的冒险英雄印第安那琼斯，一闯神秘的古代皇陵，寻找失落的秘宝“龙之心”，而游戏舞台也涵盖全球，包含南中国海等地。

游戏预计秋天推出。








SOFTWARE《天使之翼》面临新的挑战



世界杯引爆足球热潮，以大空翼为首的足球小将们将迎来《黄金世代的挑战》。

这次各路小将都会以3D造型登场，除去丰富的漫画角色，玩家也能培养原创人物，修炼属于自己的必杀技，视觉效果极其华丽，雷兽射球，爆发!!

EVENT Space World show 化整为零

任天堂表示，每年固定在八月举办的游戏博览会Space World show，今年将不会举办，取而代之的是数个较小型的游戏展示会，从七月开始将接连在日本五大都市举办“宠物精灵嘉年华”展示会，让玩家体验各式最新NGC游戏。任天堂将评估这种化整为零的改变效益有多大，如果不错，任天堂往后都会以这类方式举办游戏展览活动。



SOFTWARE代号“Freon”……

根据华尔街消息，微软在推出XBOX之后，随即投入一个代号“Freon”的神秘开发计划，据闻是结合电视影音设备开发的XBOX强化版本，定位上或许与NGC互换机“Q”有些类似，赋予XBOX更多元化的功能。之前，路透社也曾报导微软正在开发一种结合了可录式DVD－R的新型机种。

对两家的发言微软始终没有发表任何意见，只宣称会在该产品预定2003年推出，售价约500美元。

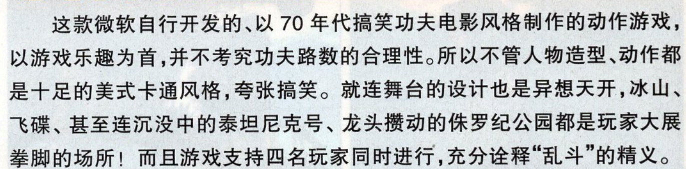
SOFTWARE姗姗来迟的《恶意》



早在XBOX上市前好几个月就已经公布、至今却仍未推出的XBOX动作游戏《恶意》(Malice)，总算又向大众公开了几张新画面，大家将就看着来一回望梅止渴吧!

全屏幕反锯齿、凹凸贴图、即时光影效果、广大的3D场景，这些原先作为实力展示的优势特效，随着时间推移，已经都成为新一代游戏的标准。如果再多拖些日子，《恶意》打出的“最大发挥XBOX硬件优势”的卖点将丧失贻尽!

SOFTWARE微软的《功夫大乱斗》



这款微软自行开发的、以70年代搞笑功夫电影风格制作的动作游戏，以游戏乐趣为首，并不考究功夫路数的合理性。所以不管人物造型、动作都是十足的美式卡通风格，夸张搞笑。就连舞台的设计也是异想天开，冰山、飞碟、甚至连沉没中的泰坦尼克号、龙头攒动的侏罗纪公园都是玩家大展拳脚的场所！而且游戏支持四名玩家同时进行，充分诠释“乱斗”的精义。



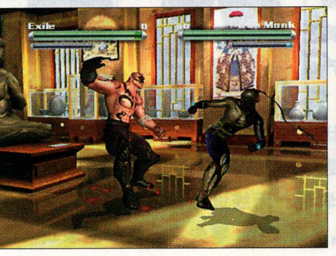



SOFTWARE E3展上的猛烈《道风》

这是一款以优异的视觉表现跟良好游戏性入围E3展最佳格斗游戏奖的微软游戏。带有强烈的美式风格的人物造型或许不对东方玩家胃口，但是那华丽的视觉效果目前却很少有格斗游戏能临驾其上，攻击造成的淤青、流血清晰可见。场景设计更是标榜完全互动，如玻璃遭受撞击时会出现不规则的破碎，细腻程度令人吃惊。游戏预计今年内推出。

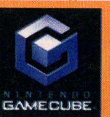














SOFTWARE《围城》の狩人

在 E3 展上以高品质的画面表现给人留下深刻印象的动作 RPG《围城》(Enclave),又有更多新画面公布了。

游戏采用第三人称视点进行,强调死亡猎杀的紧迫盯人战术,支持多人连线对战,有三位特色各异的主角供玩家选择,游戏中还可以获取威力更强大的武器,于瞬间逆转强弱之势。

来吧,看谁能成为《围城》中最后的生存者!




SOFTWARE《Gun Metal》猛烈出击

以 80 年代著名动画《变形金钢》为蓝本改编的机械人动作游戏《Gun Metal》,标榜的是超大规模的战斗快感,可以说是机械人版的《真．三国无双》,其中更加入射击游戏的元素,死光并导弹齐飞,远袭合近搏于一体,爽快、痛快!!






SOFTWARE XBOX 的专用耳机

日本知名影音设备制造商先锋(Pioneer)将于 9 月底推出一款针对 XBOX 杜比 5.1 声道强化设计的高级无线耳机"SE－XB1",外型也追随 XBOX 的黑色造型,并打有 XBOX 商标,售价约 50000 日元,限量月产 1000 套。



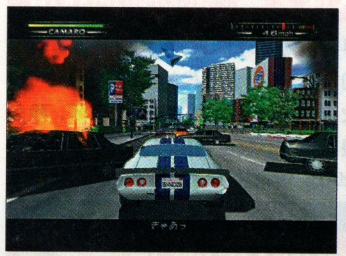
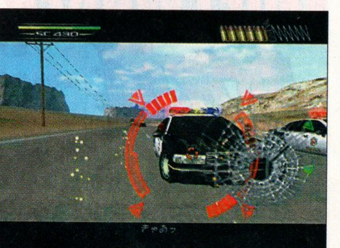
这套无线耳机不但有精确的杜比 5.1 声道表现,在重低音声域也有强化,让玩家能享受更具临场感的声音表现。无线设计也让玩家不再受限于线材距离,以非压缩数码红外线传送,具备 24bit 零失真的高品质表现。

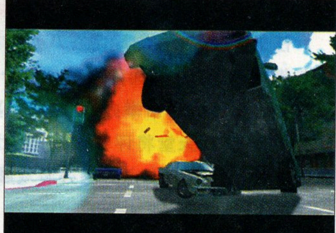
SOFTWARE 充满电影感的《大追捕》

由日本元气公司开发,微软发行的火爆动作赛车游戏《大追捕》(Maximum Chase),确定于 9 月 26 日推出,售价 6800 日元。

游戏讲述了一个电影般的故事:在近未来,玩家扮演的纽约市警遇到一位被武装黑帮追捕的神秘少女,为了保护少女与揪出追杀她的犯罪组织,而展开连场惊心动魄的飞车追逐与近距离枪战。

游戏中大量穿插真人影片,镜头运用也充满了好莱坞动作电影的刺激感。共分十大关卡,并收录多款得到丰田、日产等名厂授权的真实跑车。

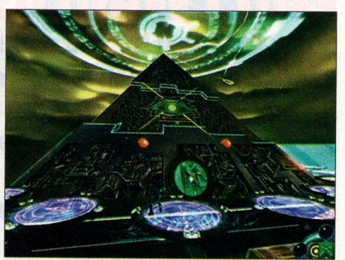





SOFTWARE《雄蜂 Z》出击

从图片上看,这款名为《DroneZ》的游戏给人的印象是款未来风格的游戏,但 Zetha gameZ 公司表示游戏场景是设定在某个虚拟空间(和 .HACK 类似),玩家通过完成任务来获取能力的成长和新武器。

值得一提的是,这款游戏曾经被 Nvidia 公司当作 GeForce 3 显卡的展示软件,画面表现之优秀可见一斑。

当月业界动态

EVENT《FF Ⅰ&Ⅱ》安家 PS

这真是太让人意外的消息,一直沸沸扬扬的传说会移植到 GBA 上的 SQUARE 招牌 RPG 名作《FF Ⅰ》与《FF Ⅱ》,最终决定在 PS 上安家落户。画面虽然仍以 2D 表现,但全部经过重新描绘,并且会追加 PS 版片头 CG 动画以及其他原创元素。

游戏单买的话各 3980 日元,合买附赠三只原创 FF 小玩偶,售价 8800 日元。预计秋天推出。

SOFTWARE DC最后的攻势

在停止生产一年半的现在，又有超过10款以上的DC新作品发布了，不过令人想要苦笑的是，除去移植自街机的射击名作《斑鸠》之外，公布的另外十三款作品全部都是养眼的美少女游戏。

在这个夏天，让我们一起来把DC玩到坏为止吧！

游戏名称	发售日期	售价
斑鸠	9月5日	6800日元
BITTERSWEET FOOLS	8月29日	2000日元
夏色祭典	9月26日	2000日元
接触	3月26日	2000日元
欢迎回家！	9月26日	2000日元
ELYSION~永远的圣殿~	7月25日	6800日元
永久的期待	7月25日	7400日元
INTERLUDE	2002年秋	6800日元
潘多拉之梦	8月29日	6800日元
同窗会2~again&refrain~	发卖中	6800日元
水夏	7月18日	6800日元
初吻物语Ⅱ	8月1日	5800日元
圣魔大战	7月11日	8800日元



SOFTWARE SNK游戏登陆家用机平台

自从SNK关门大吉之后，新成立的日本Playmore就接收了SNK一切版权，并陆续发行SNK游戏，而他们最近也宣布几款SNK名作将陆续移植家用版，名单如下：

游戏	机种	发售日期
KOF99	PS	7月25日
Metal Slug X	PS	7月25日
KOF2000	DC	8月8日
KOF2000	PS2	10月
KOF2001	PS2/DC	11月
Metal Slug 3	PS2	12月

其中，预计8月8日推出DC版KOF2000除了完整移植街机版内容之外，新增了不少原创元素，如每个登场人物的设定资料、拼图小游戏等等。

SOFTWARE《VR战士4 Evolution》八月始动



在这个被称为《Evolution》的进化版中，最吸引人的莫过于新追加的两名角色，柔道高手"日守刚"与腿技高脚(笑)"布莱德．邦斯"。

根据《VF4. E》日本地区测试的反应来看，全体人物的招式与战术都有大幅度改变，尤以JACKY和AKIRA为甚，几乎判若两人。另外又新增需达成特定条件才可通过的MISSION模式，画面表现也重新描绘，新增雨雪等效果。一句话，《VF4. E》进化程度远超想像，可以看做是全新作品。



EVENT 日本企业品牌总值，SONY名列第一

日本经济产业省日前针对日本企业的各项评比，公布了日本企业品牌价值排名前十大公司，而SONY品牌以总值4兆4000亿日元(约363.44美元)名列冠首。而任天堂以纯游戏厂商的姿态品牌总值9000亿日元排名第十位(游戏业界老大的面子……)。

EVENT TAITO开发最新大型电玩网络系统

这套名为"NESYS"的网络系统，是通过网络服务器统筹资料管理，纪录玩家资料并把目前所有资料即时呈现在画面上，让玩家在游戏进行中也能即时接收各种资讯。以TAITO首款对应该系统的赛车游戏《Battle Gear 3》为例，玩家在开始游戏后会得到一组身份认证ID，资料同时被存入中央服务器，以后不管在哪台机器游玩，纪录都会即时储存。而在游戏进行中，系统更会自动统计比赛资料，把玩家网络排名即时呈现在画面上，相信这样会让游戏进行的更加刺激！！

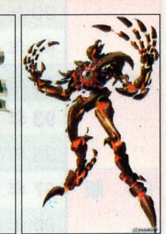
EVENT 日本将落实游戏分级制度

日本电脑娱乐伦理机构日前宣称，今年他们将在日本推动一个网络年龄认证系统，落实游戏分级制度，并更严格管制网络销售，以防堵不肖业者通过网络贩卖暴力色情游戏给青少年玩家。

电脑娱乐伦理机构是日本专责游戏分级管理的机构，成立已经10年，目前有286家游戏厂商加盟，并有超过14000款游戏得到该机构认证合格。由于游戏界落实年龄分级已经是个趋势，电脑娱乐伦理机构也将更严格执法，维护市场正常发展。

EVENT《灵魂能力Ⅱ》隐藏人物现身





大受期待的3D刀剑格斗游戏《灵魂能力Ⅱ》街机版刚在日本登场，作为NAMCO"优良传统"的隐藏人物就已经有三人亮相，分别是倾奇派的日本剑客"吉光"；前代魔王级角色"Cervantes"，与全身被火焰包着的邪魔"Charade"。传说中还有斩马刀美女成美娜与斧头高手BAHNGER，但尚无证明画面。

短电波

◆IGN报道称，《天诛3》确定在PS2、NGC、XBOX三平台同时推出。

◆Sonic Team表示，NGC《梦幻之星网络版 Episode Ⅰ & Ⅱ》发售日将由8月8日延后到9月12日，开发测试期限延后到8月19日，专用网络套件也予以顺延。

◆Infogrames公司表示，他们已经取得预计明年上映的超大作电影《终结者3》的游戏制作版权，并将制作一系列相关游戏，范围包括所有游戏平台。

◆KOEI将在8月29日推出一款名为《猛将传》的PS2《真．三国无双2》新版本，售价公3980日…，新增七名猛将无双模式；护卫兵编辑功能；追加一人用"激无双乱舞"。

◆微软执行长Steve Ballmer在接受日本媒体采访时透露，微软已经在规划新一代游戏主机，预计与下一届世界杯(2006年)推出日期相当。

◆国外即将举办一场"Xbox Linux Project"比赛，欢迎各方好手针对XBOX开发Linux应用软件，总奖金两万美元，优胜者独得一万。

◆英国Eidos公司授权Ideaworks3d公司针对笔记本电脑(PocketPC)平台开发PDA版本的《古墓丽影》游戏，是一款原创3D动作AVG，预计售价为29.99美元。

◆以开发出《皇家骑士团》系列闻名的QUEST公司，日前宣布将把该公司游戏开发小组让渡给SQUARE。至此，SQUARE终于成功的将与《皇家骑士团》有关的一切完整收归旗下。

◆日本DigiCube表示，将在近期重新发行《FF大全集》，这套分上下两卷的丛书详尽介绍了FF系列1~6代的内容、故事、世界观、人物等，在1997年初次推出时立刻销售一空。

◆任天堂表示，将在法国巴黎举办的"第四届日本博览会"上提供包含《阳光马利奥》《赛尔达传说》《星际火狐大冒险》等25款NGC游戏供来宾试玩。

◆KONAMI表示，他们将把大好评的足球游戏WE系列移植到街机上，首弹便是《WE4》，使用是KONAMI自行开发的大型基板Pyson。

◆北美知名市场调查机构NPD Group日前公布自去年11月~今年5月三大主机在北美的销售成绩，PS2以9, 200, 000台的成绩稳居第一，XBOX以2, 118, 000台名列第二，第三名的NGC则仅有1, 382, 000台。

◆SEGA纸牌策略游戏《CULDCEPT Ⅱ》确定9月26日在PS2上推出，总数多达480张的卡片每一张都是由日本知名插画家绘制，如寺田克也、加藤直之等，充满艺术美感。

◆华尔街报道，SEGA有意并购某欧美游戏大厂，目前最热门的人选为欧洲游戏大厂Infogrames，因这个消息激励，Infogrames的股价大涨23%，不过SEGA目前还未公布确切消息。

◆TECMO将于夏天举办《怪物农场甲子园》全国比赛，7月27日起接受报名，分GBA与PS2组，总决赛在"2002东京电玩展"举行，21为PS2组决赛、22日进行GBA组决赛。

◆ TECMO社长中村纯司日前接受媒体访问时表示，他表示招牌格斗游戏《死或生》最新第四代游戏开发中，预计2003年推出，目前对应平台未定。

◆日本CESA协会表示，每年9月在日本举办的游戏开发研讨会"CEDEC"，今年日期确定为9月11、12日，重点是"Direct X 9.0"规格的功能架构给游戏界带来的新冲击。



无限传说 UNLIMITED SAGA

沙加系列是与"FF"系列、"圣剑传说"系列齐名的史克威尔招牌大作，累计发卖数已超过800万，在3大系列中自由度最高。而且，沙加系列的每一个新作都会导入崭新的系统。除此之外，缜密，深入，浓厚的故事构成及角色设定等其他RPG所必备的要素也制作得极为出色。就是这样的沙加系列的最新作，以"无限传说"为题目复活了！本作是以"成长"及"发现"为重点，围绕RPG的本质部分来制作。排除了过去多余的系统，今次以更加洗练洗练的面貌出现于玩家面前。

"沙加"系列最新作在PLAYSTATION 2上登场！

今次的制作总指挥与以往一样还是河津秋敏，原画仍是小林智美，音乐监督则是曾参与"开拓者2"和"FFX"制作的滨渦正志，新的"FF"系列的美工直良有佑担任角色设定。有着这样的强力阵容，相信"沙加"系列将进步至更强的境界！

系列回顾

平台	年份	作品
GB版	89年	魔界塔士 SAGA
	90年	SAGA2 秘宝传说
	91年	时空之霸者 SAGA3
SFC版	92年	浪漫沙加
	93年	浪漫沙加2
	95年	浪漫沙加3
PS版	97年	沙加・开拓者
	99年	沙加・开拓者2

STORY

传说的"七大奇迹 THE SEVEN WONDERS"。将其力量完全解放之时，神会降临人世，黄金时代将再度到来。相信这个传说的冒险者们，为了揭开所有的谜团而踏上旅途！

主人公们是为了寻求传说中的"七大奇迹"而展开冒险的，并将与各种各样的人物相遇，离别，将会是一次充满激情的旅行！





权威评述

《FAMI通》周刊：今次"UNLIMITED SAGA"的主题是"花"，以小林智美的"极乐花鸟"为头阵，其他的花之绘卷也将一一呈现于大家眼前。

《THE PLAYSTATION 2》周刊：SQUARE王牌RPG系列的最新作，与过去一样在系统方面进行了大胆的改进，值得期待！

主人公

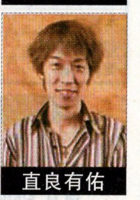
"沙加"系列一向有着众多的主人公，由他们各自的情节所交织而成的错综复杂的高自由度情节，可以说是本作最大的魅力之一。

从目前公布的资料看，除了萝拉和安利外，还有着其他6名角色，在获得新的情报之后我们会尽快为大家报导！





河津秋敏



直良有佑

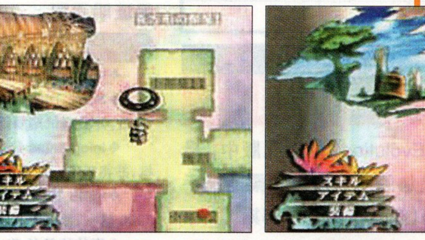


原海贼，现在是未亡人（寡妇）。性情激烈，好像还有些浪漫气息。现正与看来很高傲的少年安利（アンリ）共同行动。

主人公之一 萝拉（ローラ）

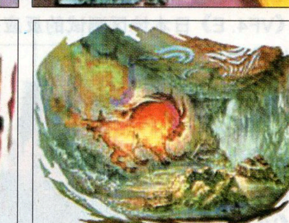
地图

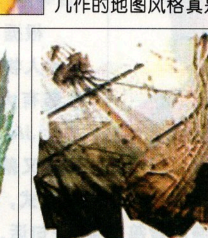
以下的图片中所显示的就是"UNLIMITED SAGA"的地图画面了。本作的地图以非常平凡的2D画面来表现，在左上角会出现像小说中的插画一样的图片来表示周围的环境。移动部分的极端简化可以使玩家更轻松地体会游戏的乐趣，而且配上一张小插画的简单地图还可极大的激发玩家的想象力，SQUARE真是偷懒有方呀！





◀虽然地图十分简单，但插画却做得很精细，给人的感觉很好，与前几作的地图风格真是截然不同。





战斗系统

本作也遵循系列风格，引入了全新的游戏系统，那就是被称为"リル"的系统。下图中央的巨大物体就是"リル"，上面绘有剑，斧等标记，中央则有着"STOP"标记。看到之后大家有否联想到老虎机呢？玩家按键后开始转动，再按则停下，对应转出的图案会有不同的攻击方法和威力的样子，要想知道更多的详情，请关注下期的追踪报道！









◀角色好像有着『HOLD』和『GO』两种状态，到底有着怎样的效果呢？

机种	PS2	厂商	SQUARE	类型	RPG	发售日	12月预定

恶性变异 .hack Vol.2

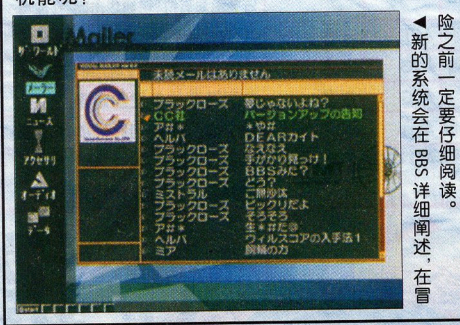
".HACK Vol.2 恶性变异"最新情报大公开

在各位玩家仍陶醉于.HACK Vol.1之时，BANDAI又闪电般公布了".HACK Vol.2 恶性变异"的资料。人物设定贞本义行，脚本伊藤和典，动画监督真下耕一，著名的制作人再次集结！前作的剧情将有怎样的展开？主人公又将面对什么样的命运？有没新的同伴加入？让我们带着这些疑问来关注下面的介绍吧。

今次的Vol.2接续前作的剧情，与前作同样，玩家也可在现实世界中阅览E-MAIL，BBS或是网络新闻。主人公们将在架空的网络游戏"THE WORLD"中探寻变异的原因，并潜入"THE WORLD"的深部……

新系统的追加

游戏中，玩家会收到作为"THE WORLD"特别服务设施的CC社的E-MAIL。内容是"THE WORLD"的机能强化通知。到底增加了怎样的机能呢？



◀新的系统会在BBS详细阐述，在冒险之前一定要仔细阅读。

权威评述

《FAMI通》周刊：曾活跃于前一作中的各个重要角色在Vol.2中也会登场，他们将随着剧情发展有着新的表现！扑朔迷离的故事逐步展开，".hack"的世界将会更为精彩。

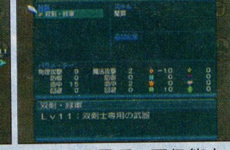
《THE PLAYSTATION 2》周刊：系列四部曲的第二部，前作中的谜题在Vol.2中会一一解明。角色和情节的魅力进一步提高，目前开发进度已达90%左右，期待今秋面市。

前作记录继承可能

未体验过前作的玩家可以在游戏开始时使用有一定成长的主人公，而有前作记录的玩家则可进行记录的继承，用自己培养过的角色来进行游戏。



▲初玩者也可轻松上手，一出现就是30级。



▲继承记录后，不仅能力，道具也会保留。

寻求异变真相

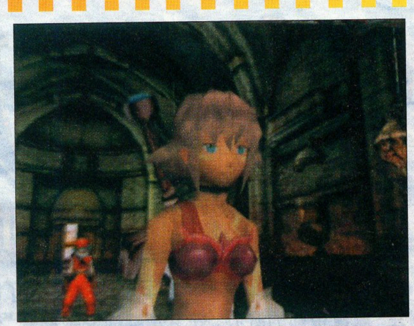
今次主人公会与前作中的大人气美少女黑玫瑰（ブラックローズ）一起前往异变发生的区域进行调查。但是，那里已经变为了BUG区，无法进入了，要怎样才好……



◀被铁格子拦住去路，这是管理者故意安排的吗？



▶构成此区域的数据被严重破损，敌人也不会出现。













贞本义行原创角色
蕾切尔（レイチェル）



在"THE WORLD"中的游戏者并不都是以冒险为目的，还有很多人只是为了游玩。今次的新人物是操着大阪腔的少女レイチェル，她是个性格明快的人。在此次的故事中，她会拜托主角寻找宝物。



机种	PS2	厂商	BANDAI	类型	RPG	发售日	未定

サクラ大戦™

~热血如潮~



故事是以架空时代"太正"为舞台，为了阻止怪僧天海率领的"黑之巢会"颠覆帝都的野心，守卫帝都的秘密部队"帝国华击团・花组"与其展开了激烈的战斗。游戏的主人公大神一郎在接到命令后，担负起了花组队长的职责……

大幅进化之后的全新作品



在各话的发展过程中，游戏采用的是冒险形式，而进入战斗之后，又会切换为正统的战棋模拟！

"热血如潮"的情节构架等与过去SS版的一代相同。但是，本作绝对不是一代的单纯移植，其令人既惊异又兴奋的大幅度改良将会为所有"樱大战"迷带来无与伦比的享受！

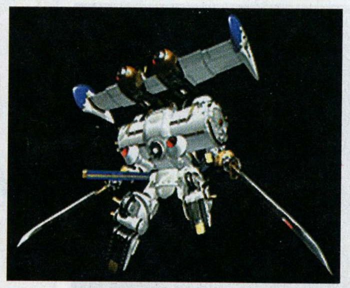
玩家可以将本作视为系列最初的物语，同时也可以说这是完全崭新的一部作品。"樱大战3"和"樱大战4"培育起来的最新系统将在"热血如潮"中运用，此外还特别增加了新的情节，过去的10章将变为11章。

既然采用的是强大的PS2平台，此次的画面也得以大幅度强化。这不仅意味着冒险部分的素质将更为华丽，同时战斗部分也将采用全3D来制作。FANS最为关注的过场MOVIE自然更不会有丝毫马虎，利用传统动画和CG融合而成的绝佳视觉效果将达到一个新的境界。











与iMODE联动的新功能



为了增加"热血如潮"的覆盖面，制作方特意安排了本作可与iMODE（日本手机网）联动的功能。玩家不仅可以在家里玩"樱大战"，同时更可以随时随地体会作品丰富的乐趣。





"樱大战5~再见了，爱人！"

在公布了"热血如潮"的消息的同时，制作方也向媒体宣布PS2版"樱大战5~再见了，爱人！"也在制作之中。本作的故事将不再承接过去的作品，游戏主人公也不再是大神一郎。

新作的舞台设定在摩天大楼林立的纽约，剧场版动画中曾经登场的"纽约华击团"将大为活跃。



系列其它作品最新消息

主机	游戏名称	类型	发售日	附注
PS2	樱大战~热血如潮	AVG+SLG	2003年春	以SS版"樱大战"为基础重新制作 新增PS2版原创要素 强化游戏系统 片头动画重新绘制 能与i-mode手机互动
PS2	樱大战5~再见了，爱人!	AVG+SLG	未定	以纽约为舞台 新主角与五位"纽约华击团"女成员
PS2	樱大战5	ACT	未定	以"樱大战5"为主题的动作游戏
PS2	樱大战物语 帝都篇/巴黎篇	AVG	未定	以帝都篇/巴黎篇为主题的纯冒险游戏
PS2	KOUMA/降魔	AVG	未定	描写降魔战争发生始末
PS2	樱姬锦绘卷	动作	未定	发生在日本战国时代的新故事
PC	樱花大战3	AVG+SLG	未定	DC版完全移植 同时有日文、中文版本制作中

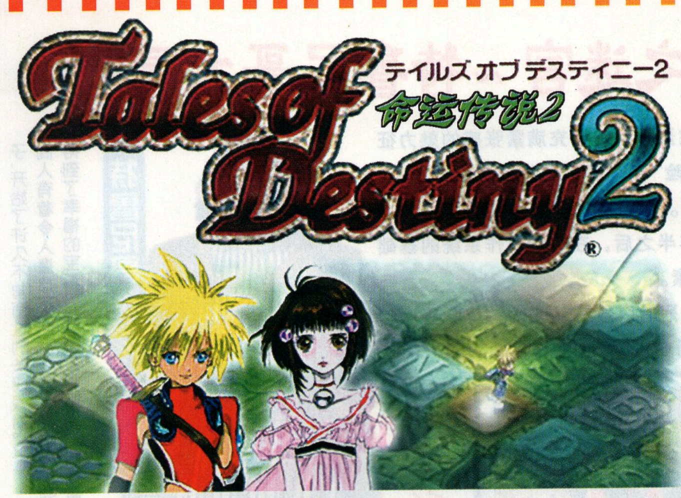


◀终于又可重温往日的激动感觉，在PS2的优秀表现能力之下，『热血如潮』将会给我们带来怎样的兴奋呢?

机种	PS2	厂商	RED	类型	AVG+SLG	发售日	2003年春

Tales of Destiny 2

テイルズオブデスティニー2
命运传说2



本作是以“命运传说”18年后的世界为舞台，主人公凯尔是斯坦和露迪的儿子。在命运的引导下，他开始了新的冒险！

缜密的故事情节、豪华的声优阵容以及个性丰富的角色是“传说”系列必备的要素，本作当然也不会例外。此外，在冒险的演出、战斗、移动以及绘画等方面又进一步加以改良，使游戏的趣味性大幅度增加。

担任本作角色设定的仍然是著名插画家井又睦实，由她在PS2领域演绎的传说世界将会给我们带来怎样的震撼呢？

角色介绍 CHARACTOR



Kyle Dunamis
- 性别：男性
- 年龄：15岁
- 身高：160cm
- 体重：55kg

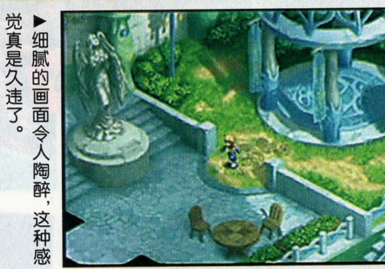
●凯尔

前作登场的斯坦和露迪的儿子。在他小的时候，斯坦就外出旅行，所以凯尔已经记不清父亲的样子。但是，通过母亲的讲述，凯尔却深深以自己的父亲为荣，希望能够成为像斯坦一样的英雄。

凯尔厌恶平淡的生活和退缩的个性，他总是在寻找新的刺激。为人热心，但行动起来却不免有些鲁莽。



▼PS2的平面表现能力同样十分出色。



▶细腻的画面令人陶醉，这种感觉真是久违了。



Reala
- 性别：女性
- 年龄：16岁
- 身高：155cm
- 体重：41kg

●丽拉

突然出现的谜之少女。

她有着明快开朗的性格，好奇心旺盛，责任感强，总是希望用自己的力量来解决面对的难题。她身上那特有的神秘感，成为了凯尔进行冒险的原动力！

战斗系统 BATTLE SYSTEM

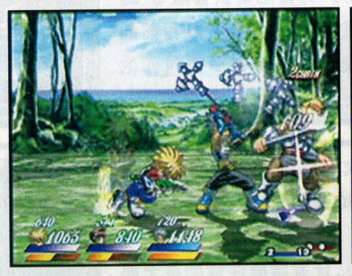
强调动作性和战略性是“传说”系列战斗系统的一贯特色。此次，“命运传说2”在战斗系统方面进行了改良，下面我们就针对崭新的“TRUST& TACTICAL REAL MOTION BATTLE”加以介绍。

搭载“SPIRITS SYSTEM”后使战略性大幅提高

战斗画面中的青色气槽显示的就是重要的SP值，亦即“SPIRITS GAUGE”，表示角色的精神力和集中力的状况，与物理攻击的效果有着紧密的联系。

SP值越少，命中率和回避率机会下降，这样既无法有效打击敌人，又使自己处于十分危险的境地。

SP值在进行物理攻击等行动后逐渐减少，通过使用晶术、时间经过和防御等措施则可加以回复。总之，考虑攻守的平衡性是本作战略性的集中体现和最大乐趣。





新要素“BATTLE GRADE POINT”

对战斗中的各种行动加以综合统计，战斗终了后就会根据评价而获得相应的“BATTLE GRADE POINT”。

将所得点数储至一定程度，则将取得称号等特别奖励。





放缩功能确保掌握整体战况

在战斗过程中，玩家可以通过新增的放大缩小功能来确认整体战况。这样亲切的设定，使玩家对战力的分配和战术的运用更为得心应手了！

爽快的连续技

将各种攻击相组合，就会形成爽快无比的连续技，其对敌人的伤害度自然也极为可观！连续技的基本组合顺序是：普通攻击—特技—奥义。







权威评述

《FAMI通》周刊：NAMCO广受好评的“传说”系列终于公布了最新作，此次的游戏虽然是以2D形式制作，但出色的画面效果却绝对不会令玩家失望。

《THE PLAYSTATION 2》周刊：这是对PS2平面表现能力的一次挑战，相信这就是我们长久以来所期待的2D RPG的巅峰之作。

机种	PS2	厂商	NAMCO	类型	RPG	发售日	12月

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン

不可思议之迷宫～特鲁尼哥大冒险3

只要一次被击倒就完蛋！以这种充满紧张感的魅力征服玩家的“特鲁尼哥大冒险”系列终于又公布了新作，一次崭新的冒险之旅即将展开。

本作设定在前作6年半之后，在继承前作系统的基础上，又加入了众多的新要素。

“特鲁尼哥大冒险”系列的口号是“可以玩1000遍的RPG”，难道今次的口号会是“可以玩10000次”？

特鲁尼哥

得到了幸福的宝箱，并将邪恶之箱封印，特鲁尼哥作为一名商人有着令人意想不到的活跃程度。今次他为了可爱的儿子，开始了许久不曾有过的长期假期。

不眠之夜的开始

奈奈

奈奈是一名非常稳重的女性。既是美人又很温柔，还有着勤奋的一面。她一直细心照料着特鲁尼哥和泼泼罗，并将店面的生意打理得蒸蒸日上。

泼泼罗

经过几年的岁月，当年小小的泼泼罗已经长成了12岁的健康少年。一直憧憬着『要像父亲那样旅行！』

新要素1：同伴角色

名作“不可思议之迷宫”系列中丰富的同伴角色设定，一直为玩家们所津津乐道。

现在，“特鲁尼哥大冒险3”终于也出现了NPC角色，从目前的情报中我们得知将有一位叫作依妮斯的女性同伴登场。





新要素2：怪兽能力

今次登场的怪兽比前作还要多40种以上，将达到170种之多。

此外，玩家需要注意的是大部分的怪兽还会使用特殊能力，这将会使得特鲁尼哥的冒险更加困难重重。



新要素6：町与住民

特鲁尼哥所在的是由国王所统治的小镇，不过宿屋，教会和露天商店等建筑倒是一应俱全，也有着不少的住民。



新要素3：迷宫地形

本作不光会有洞窟型的迷宫出现，还会有原野的类型及其他的类型，冒险范围比前作变得更加广大。

在不同的地形中，玩家需要采用不同的战略，这样才可确保冒险的顺利进行。





新要素7：地上地图

今次出得村外之后，就会进入与“勇者斗恶龙”系列十分相似的野外地图，难道会发生随机遇敌吗？

由此可见，本作在自由度方面比过去又有所提升，玩家可对冒险的区域加以选择。

新要素4：冒险舞台

与以往作品不同，今次冒险的舞台是四周环海的南国小岛，景色也非常优美。

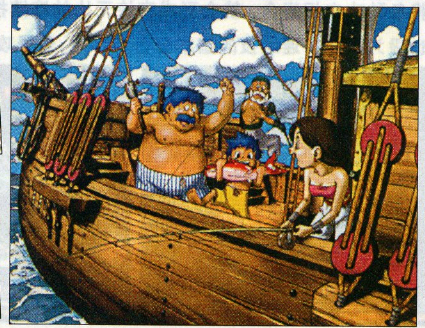












新要素5：陷阱设置

开发进度：80%

在迷宫中冒险时不仅要防范敌人的攻击，还特别要时刻小心那些无处不在的陷阱，如落下的铁球或是舞蹈陷阱等，假如被感染不良状态的话，那将是极为危险的事情。













机种	PS2	厂商	CHUNSOFT/ENIX	类型	RPG	发售日	年内预定

MARTIAL BEAT 2

KONAMI 推出的体感音乐武术游戏“Martial Beat”，再接再厉推出第二代作品，让玩家能接合运动游戏音乐武术于一身，享受汗水淋漓的运动快感。

跟前作一样，游戏玩法是玩家在双手双脚带上专用感应器，然后依据画面只是与音乐节拍挥拳踢脚，由日本知名的武术家白户拓也、松本香寿美担任武术指导，并收录东芝 EMI 唱片各热门舞曲搭配，使得游戏玩起来动感十足。

这次二代与前作最大不同点，是新增“对战模式”，如果玩家有两组感应器，不但能一起运动同乐外，还能对战比谁功夫好，而画面表现还会以夸张的漫画方式呈现喔，看我的龟派气功!!

游戏预计 9 月 12 日推出，游戏售价 4800 日币；游戏＋感应器整组售价 10800 日币。







配备专用感应器



▶玩者游戏时可以配备专用感应器，面向画面，只要根据画面上的提示，做出举手投足的相应动作即可。



Point 1

本作最引人注目的地方就是“VS 模式”。利用专用的感应器，你可以与朋友进行对战。在对方发出强攻击的时候，己方的血槽就会减少，变为 0 时就会 GAME OVER。这与普通的格斗游戏十分相像，所不同的是要求玩家全身心投入到作品之中。

相信大家都曾经接触过 KONAMI 公司的音乐舞蹈游戏，其简单的操作系统十分容易上手。本作当然也不例外，KONAMI 基于过去的系统，将武术这一富于节奏感和力量感的体育形式改编为游戏，堪称创举。



▶玩家也可以与朋友比赛看谁能够击倒更多的对手，此处的设计颇具趣味性和可玩性。

Point 2

RESULTS OF BATTLE
WIN
LOSE
PRESS START BUTTON

由于本作是 KONAMI 公司和日本最大的体育健身俱乐部联合开发，所以玩家还可通过游戏的结果测验自己所消耗的热量。在“BEAT MAX 模式”中，甚至安排了对心肺机能迟久力的数据测定，娱乐与健身两不误。如果你没有合适的健身设备，本游戏将是最好的选择。



Point 3

既然是以具有一定传奇色彩的武术为题材，那么自然少不了对于华丽招术的演绎。在其它 GAME 中所常见的气功系及连击系必杀技都可在本作中看到，感觉超爽!



▲感觉很像是波动拳一类的远程必杀技，不过效果变得更为夸张。

▼这令人联想起“街头霸王”中春丽的千烈脚，还带有雷电般的效果呢!



NEW GAME INTRODUCTION

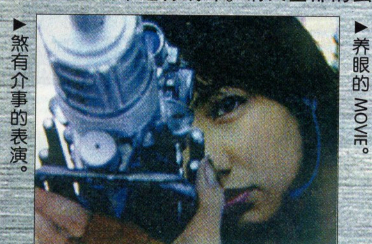
机种	PS	厂商	KONAMI	类型	ACT	发售日	9月12日

COMBAT QUEEN 战斗女王

用多彩的武器和无法抵挡的魅力来拯救地球！

本作起用周防玲子，小池荣子等5名人气偶像为游戏主人公，扮演与侵略地球的机械怪虫奋勇作战的人型机器人。

游戏采用写实风的电影式画面，在到达特定地点之后就会出现怪虫。与虫遭遇后，可以在写实式（主视点）射击与3D（第3视点）射击之间选择一种模式来进行战斗。消灭全部的虫，剧情就会向前推进。



▶煞有介事的表演。



▶养眼的MOVIE。

操作扮演响子的周防玲子的3D造型前进，在发现怪虫之后瞄准射击。此时的情况与同类作品相近，相信大多数玩家会相当适应。此模式介面简洁，各种数据一目了然。

3D射击模式➡



◀也很用心。场景的安排

在写实的场景中瞄准之后进行射击。此时，画面上会出现类似于瞄准框的标志，视觉冲击力颇为可观。响子她们所使用的枪械不仅可以单发射击，也能发射复数的枪弹。

主视点射击➡



◀成为战场。随处都可能



キョウコ（周防玲子）

在原队长タカコ战死后（？）成为4人小队的队长。途中与薰（人类）相遇，并知道了有关于自己的秘密。（左上）

マキ（小池荣子）

5人中战斗能力最出色的肉体强化型人型机器人。在感情方面，有着即使牺牲自己也要掩护同伴的性格。（左下）

登场人物介绍 CHARACTER 美少女战士集结

レナ（三津谷叶子）

性格稳重温和，与マキ正相反，拥有清晰的头脑。在最终战时，有着连制作者也想象不到的变化。（TAKO：胡扯！）（右上）

タカコ（曲山えり）

在队中有5人时任队长。凉子出现后显露出了人型机器人的弱点，在旅程前半即战斗不能。（右中）

凉子（大谷みつほ）

5人中唯一的人类。身为科学家，受到上司的命令，将自己也当作了一名人型机器人而投入到与怪虫的战斗中。（右下）

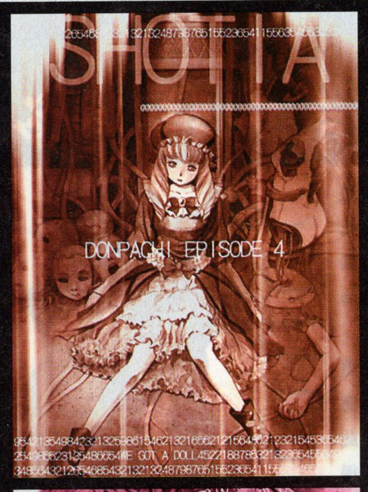


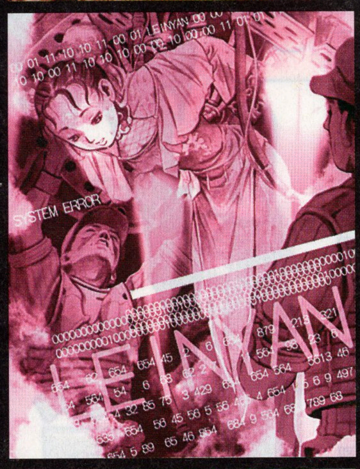
机种	PS2	厂商	TAITO	类型	A·AVG	发售日	8月1日

怒首領蜂 大往生

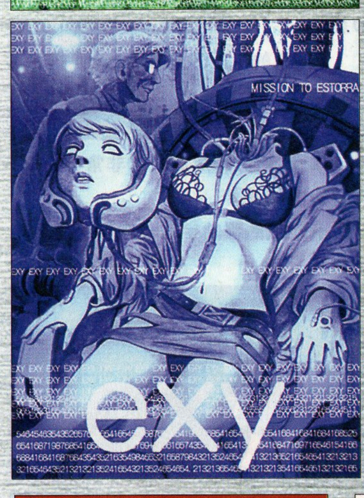
dodonpachi DAI-OU-JOU

以来也一直为玩家所称道。作以画面华丽著称，此外适中的难度长久蜂～大往生」终于将被移植到PS2上。该CAVE的经典街机射击游戏「怒首领











1000年前，先代文明国家制造了拥有战略意识的机械兵团，最终导致了世界大战的发生。

但是，机械兵团的发展已经没有人能够抑制。痛定思痛，人类在大战之后将机械兵团封印在了月球。

1000年的事件过去了，人类的文明向着和平的方向发展着……这个时代的机器人技术已经相当完善，人类所不能应付的种种难题都可以借助机器人的力量的解决。

此时，传来了月球发生异常波动的报告，被封印的机械兵团再度启动了！

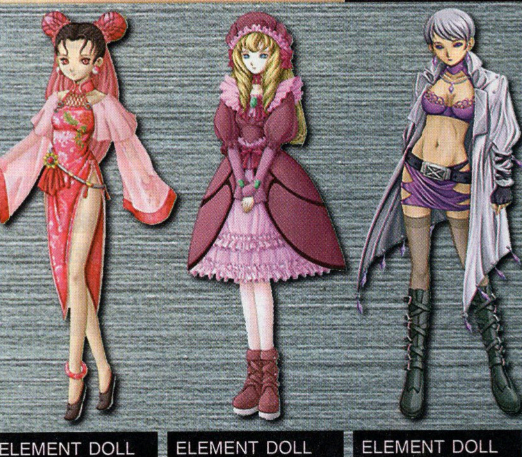
究竟是谁解开了封印呢？

联合国军为了阻止机械兵团对地球的进攻，决定先发制人，直接打击月球首都月华侨。

在这次战斗中，地球方的王牌武器就是"ELEMENT DOLL"。

ELEMENT DOLL是一种战斗机器人，可以与战斗机接续，对机体武器加以管理和强化。她们各自能力不同，因此强化种类也会有明显的区别。

但是，对于人类而言，利用机械对抗机械的悲哀命运究竟何时才是尽头呢？

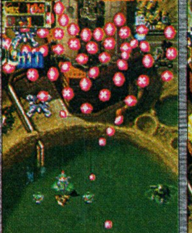


ELEMENT DOLL 蕾炎(激光强化型)

ELEMENT DOLL 乔迪娅(射击强化型)

ELEMENT DOLL 艾克丝(全面强化型)







NEW GAME INTRODUCTION

机种	PS2	厂商	CAVE	类型	STG	发售日	未定

Ninja Game

忍者新作专题

Ninja Game

今年忍者系列特别多



Shinobi 超级忍



世嘉超级动作巨作“忍”登陆 PS2！超级忍系列是世嘉公司的看家大作，当年在 MD 上的表现就已让无数玩家为之倾倒，如今硬件条件有了飞跃的提升，表现力自然是不可同日而语。再次拿起你的忍者刀，为了忍者的荣誉和一族的仇恨战斗吧！

21 世纪初始，东京突然发生了不亚于关东大地震的震灾。而令局势更加混乱的是，在过去被称为临海副都心的地方出现了一座巨大的金色之城。好像与此相呼应的，大量的谜之生物“式神”在东京出现，使得东京仿佛转瞬之间变为了魔都。与此同时，在忍者一族“胧”(隐藏于历史的阴影中不为人知地拯救世界的一族)的隐之里，也发生了可怕的事情。带着假面的谜之忍者“苍蛟龙”袭击了村子，除了“秀真”外，所有村人无一幸免，全部惨遭毒手。但是秀真连为一族之死悲痛的时间都没有，就接受了首都夺还的命令，孤身一人闯进魔都东京。也许一族的仇人就在那里等待着他的到来……

游戏主人公是号称“最强之忍”的秀真，他有着各种华丽而强劲的招式。例如，在敌人面前留下残像而在身后给予致命一击，在混乱的都市中飞檐走壁，以墙壁为支点的两段跳，越过敌人头顶的飞行一样的高跳，以及前面介绍过的魄力满点的杀阵，强力的“八双手里剑”也依然健在。

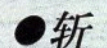
忍者等级：★★★★★　游戏忍度：★★★★

忍者龙剑传 NINJA GAIDEN

流畅的动作，超高的难度，还有出色的剧情，相信各位玩家应还对 FC 上的“忍者龙剑传”系列记忆犹新吧。现在，孤高的忍者在转战多种主机之后，今次于 XBOX 展示华丽变身，又开始了他孤独的战斗！今次的主人公当然还是龙·隼人，大家期待着他那矫健的身影尽早出现吧！

在系列中每次都会出现谜之生物或是忍者等敌人，本作的敌人设定也是多种多样，除了巨大的怪物和敌方忍者，还会有成群的机械装甲士兵袭来……

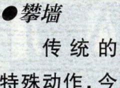




忍者等级：★★★★★
游戏忍度：★★★★

●三角跳
以强韧的脚力登踏墙壁，利用墙壁的反作用力跳到更高的地方。

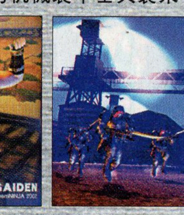
●斩
这是本作中最基本的攻击手段，但可派生出多种强力连续技。



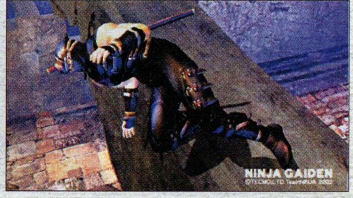
●攀墙
传统的特殊动作，今次还可在墙壁上飞奔，对付特定敌人时非常有用。



●岩石雪崩渡
点对点的移动手段，在崩落的岩石间滑行。

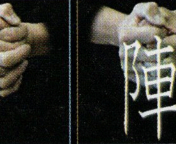






机种	PS2/XBOX
厂商	SEGA/TECMO
类型	ACT/ACT
发售日	未定/2003 年春






忍者强袭 Ninja Assault



群青 与红莲一起保护公主的忍者。与红莲共同接受训练，有着兄弟般的情谊。

红莲 自小就是琴姬的近身侍卫，平时是一名沉着冷静的忍者，但发生有关于琴姬的事件时会有例外。

葵 PS2版初登场的忍者少女。带着父亲的遗物眼袋，作为一名女忍者向鬼骸王发起挑战。

本作是街机上的好评射击游戏，今次将作为对应"GUNCON2"的第3款游戏出现于PS2平台。

游戏的舞台是战国时代充满和风的世界，玩家可以扮演忍者，使用枪械来击倒各种各样的敌人。PS2版比起街机版增加了很多原创要素，可玩性更高。

时间是战国时代，战争以人们所料想不到的方式迎来了终结。因死去士兵的怨念以及侥幸生存的人们的悲愤，魔界的忍者出现于现世。魔界的总大将"鬼骸王"掳走了琴姬，要将她作为复活仪式的祭品。为了救回琴姬，"红莲"和"群青"闯入魔境。同时，与鬼骸王军团有着杀父之仇的少女"葵"也潜进了鬼之地……








游戏特色

"忍者强袭"可说是4部忍者类游戏中最不忍者的一作了，作为主角的两名忍者居然抛下了忍者刀，使用火枪来作为武器！与另3部游戏不同，本作是以忍者作为题材的游戏中少见的光枪射击类，以NAMCO的实力应不会差。想体验另类的忍者风的话，本作是不错的选择。

忍者等级：★★　游戏忍度：★

天诛3



"天诛3"中有三个可操作角色，两个主角Ayame和Rikimaru有多个结局，战斗难度也比过去大了许多。

游戏中隐蔽能力得到了增强，你可以潜伏在屋顶等多种地形之中。游戏还提供了配合型双人游戏，同时也提供了竞争多人模式，让你对抗其他忍者。

游戏玩起来和以前的"天诛"系列游戏差不多，物品设定基本没有改变。但是，敌人AI得到了增强，在此次准备的二十五个关卡中，你将面对前所未有的挑战。预计本作将在今年四季度投放市场。

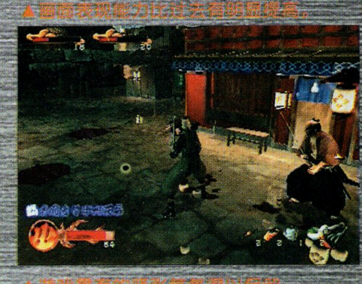
根据ACTIVISION的资料，游戏故事背景仍会继承前作"天诛2"的故事发展，继续讲述主角的忍者故事。新作仍保留系列以往的神秘气氛，玩者在游戏内需要完成各式各样的秘密任务。

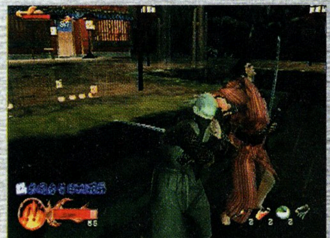
此次游戏最大特色是加入了MOTION CAPTURE技术，令游戏中主角的细微动作更具真实感。

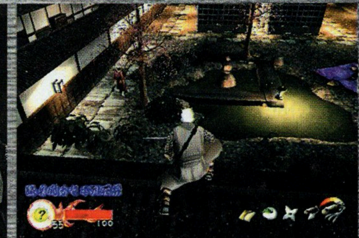
同时，游戏在其它方面也会有不少改进，当中包括游戏图象、动作流畅度等，而各式各样的全新兵器也将会大幅增加。喜欢诡异动作游戏的朋友，请密切留意！

忍者等级：★★★★★
游戏忍度：★★★★★


▲画面表现能力比过去有明显提高。


▲游戏固有的紧张气氛得以保留。



机种	厂商	类型	发售日
PS2/PS2	NAMCO/Activision	STG/A·AVG	9月12日/未定

最速流程攻略

幻想水滸伝 III

GENSOSUIKODEN Ⅲ

GENSOSUIKODEN











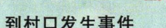




修格(ヒューゴ)篇



第一章



■ カラヤの村 ■

到村口发生事件

①从鲁西娅(ルシア)那里得到『ゼクセンへの亲书』,去修格家

②出村从金巴(シバ)那里得到『ペンタグラム』,前往アムル平原

③穿过アムル平原去ブラス城

■ ブラス城 ■

①进入城内,发生事件

②事件后出ブラス城,去ゼクセンの森

③进入ゼクセンの森遇见フレッド

④穿过ゼクセンの森,前往ビネ・デル・ゼクセ

■ ビネ・デル・ゼクセ ■

①去ライトフエロ一家(左边坡道中间的家),交与『ペンタグラム』。

②前往评议会(街道中心的雄伟建筑)

③在宿屋左边的集市,ギョ－ム和メルヴィル发生事件(发生自由事件「圣ロア骑士团」,在宿屋住宿,和ギルドホ一ル的警卫搭话3次后进入)

④在港口通道的纹章屋前,アラニス和エリオット发生事件

⑤追踪アラニス到拐角,登上梯子回答暗语

⑥和メルヴィル他们谈话后,前往ビネ・デル・ゼクセ城门口

⑦前往北の洞窟

■ 北の洞窟 ■

①进入洞窟内部发生事件

②登上螺旋状坡道继续深入,发生事件

③沿着螺旋状斜坡下行(与先前的螺旋区域相似,但没有火焰焚毁迹象)与盗贼×2战斗

④将盗贼打倒再深入,与盗贼×4战斗

⑤メルヴィル和ギョ－ム一骑单挑(无法取胜)

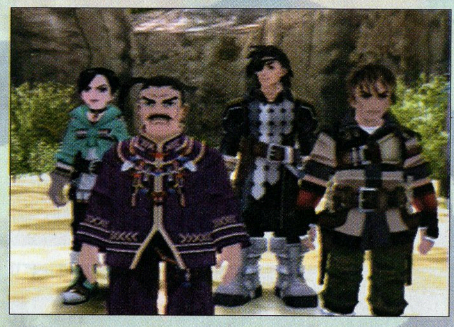












⑥返回ビネ・デル・ゼクセ

■ ビネ・デル・ゼクセ ■

①进入街道,メルヴィル一行退出仲间
②和ギルドホール的警卫谈话后在宿屋留宿,再次和警卫谈话。
③将信件交付,前往宿屋发生事件后,在中央广场与ゼクセン骑士・ゼクセン兵×2战斗
④继续前进在斜坡与ゼクセン骑士×2・ゼクセン兵×2战斗
⑤在出口前发生事件遇见パーシヴァル一行(选择「いやだ!」进入战斗,受到一定损伤后自动终了)
⑥与フーバー合流,穿过ゼクセンの森前往ブラス城

■ ブラス城 ■

①进入城内,发生事件
②进入ブラス城地下通路,外出后与フーバー合流
③穿越アムル平原,前往カラヤの村(アムル平原的怪物)

■ カラヤの村 ■

①进入カラヤの村发生事件(根据选项,ヒューゴ和クリスー骑单挑)

第一章终了

第二章

■ ダックの村 ■

①穿过アムル平原・北,去ダック村
②村中与リリィ一行相遇
③去宿屋与リリィ一行再会,交谈
④接受リリィ一行去リザートクラン的提议(即使拒绝也会再谈一次结果接受提议)

■ 高速路 ■

①事件后继续前进
②在分岐地点与セラ一行相遇
③与黑衣男战斗(无论选择哪一选项都会进入战斗)ヒューゴ一行被全灭后セラ出现
④继续前进去大空洞

■ 大空洞 ■

①与ゼクセン骑士们战斗后进入大空洞内
②与ルシアー行再会
③寻找リリィ一行(在族长的房间前面)
④在右下的地下洞入口前与リリィ一行谈话
⑤出大空洞向外走与ジンバ相遇(トーマス编追加)
⑥前往鲁西娅那里
⑦出大空洞

第二章终了



第三章

■ 大空洞 ■

通过ヤザ平原,前往ビュッデヒュッケ城

■ ビュッデヒュッケ城 ■

①前往公馆发生事件
②在城のホール(大厅)与セバスチャン交谈
③在门边与セシル谈话
④在馆の庭听到トーマス和セシル谈话
⑤在宿屋住宿
⑥在门前发生事件后,在馆前发生事件
⑦与门前的骑士对话,选择选项「おれが…」
⑧再一次前往馆前,シーザー和アップル出现
⑨准备停当与シーザー一行谈话后,去见トーマス(3回)
⑩在宿屋住宿
⑪在宝くじ屋前与シーザー一行谈话
⑫集团战斗
胜利条件『ヒューゴ队脱出』 败北条件『ヒューゴ队被击破』
这个集团战斗自动进行
⑬前往ヤザ平原(アップル、シーザー成为同行者)
⑭在平原与ゼクセン骑士一行战斗
⑮进入平原与アップル、シーザー告别。前往大空洞

■ 大空洞 ■

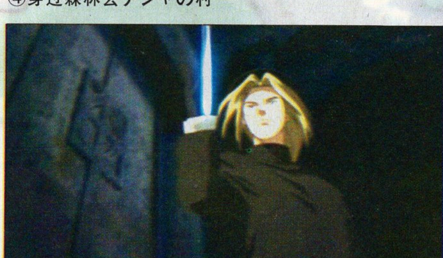
①进入大空洞发生事件(リリィ一行退出仲间)
②离开大空洞去ブラス城

■ ブラス城 ■

①接近ブラス城城下町的2个男人,发生事件(选择「今度は…」战斗。即便胜利也会逃跑)
②★ハレック和ムーア加入仲间
③离开ブラス城,回返大空洞

■ 大空洞 ■

①在大空洞内部见到アップル,靠近后发生事件
②遇见ルース
③通过高速路去クプトの森(可以在途中的ダック村整理装备)
④穿过森林去チシャの村







■ チシャの村 ■

①靠近入口处兵士,与ハルモニア兵战斗
②进入村中与ハルモニア兵战斗,之后与虫兵战斗
③进入村内发生事件(无论那种选项结果均相同)
④出村后会发生事件。之后,与ユーバー一骑单挑(败北…)
⑤和サナ谈话后离开宿屋,与村中心的シーザー一行进行对话
⑥准备完毕作战开始
⑦事件后与ササライ一骑单挑
⑧胜利后ルシアー行来到
⑨出村时发生事件。之后编成队伍
⑩前往炎の英雄的待つ地
⑪突入洞窟发生事件
⑫直向前进,进门后发生事件

第三章终了

克莉丝(クリス)篇



第一章

■ ビネ・デル・ゼクセ ■

①事件后回家(斜坡旁的家是克莉丝家)选择『も

う休』到次日

②事件后队伍编成前往ゼクセンの森

③穿过ゼクセンの森前往ブラス城

■ ブラス城 ■

①进入城内发生事件

②前往ブラス城的出口发现人群。靠近后发生事件

③回自室对鲁伊斯(ルイス)回答『休む』,自动移动到アムル平原





■ アムル平原 ■

①事件后开始集团作战

②集团战斗 1: 胜利条件『在特定回合内生存』; 败北条件『克莉丝队被击破』

③第 1 阶段生存,进入下一集团战斗

④集团战斗 2:胜利条件『从东方脱出』;败北条件『克莉丝队被击破』

⑤退却成功通过アムル平原前往カラヤクラン

■ カラヤの村 ■

①事件后进入内部与カラヤ战士 ×4 战斗

②继续前进与カラヤ战士 ×4 战斗

③进入村子内部发生事件。之后自动移动到ブラス城

■ ブラス城 ■

①事件后前往サロメ 所在地方

②在城的出口与ボルス合流,去ゼクセンの森

③在ゼクセンの森中遇见フレッド

④穿过森林前往ビネ・デル・ゼクセ

■ ビネ・デル・ゼクセ ■

①前往ギルドホール

②回自宅

第一章终了

第二章

■ ビネ・デル・ゼクセ ■

①离家后前往街的出口

②与ボルス、ルイス合流之后,穿过ゼクセンの森前往ブラス城

ビュッデヒュッケ城…与トーマス相遇(此事件对トーマス篇有影响)

■ ブラス城 ■

①在 2 楼サロン与サロメ交谈

②回自室与ルイス谈话,休息

③与サロメ对话,准备就绪,前往大空洞

■ 大空洞 ■

集团战斗

胜利条件『击破敌人 5 支部队』; 败北条件『克莉丝队被击破』

①(战斗胜利后可得到回避リング)

②前往大空洞的入口(其间与リザード战士战斗)

③与シバ、リザード战士 ×5 战斗

④(根据情况可能发生クリス vs ルシア的一骑讨)

⑤事件后在ゼクセン侧的城下町门前听サロメ谈话

⑥出城后前往ゼクセンの森

⑦穿越森林时,克莉丝倒下

■ ブラス城 ■

①前往 ブラス西侧的城下镇门与パーシヴァル谈话

②接受前往イクセ村的邀请

③通过ヤザ平原前往イクセの村

■ イクセの村 ■

①在村子附近パーシヴァル退出仲间

②直向前进到达山丘(大风车),ナッシュ出现

③事件后ナッシュ加入

④前往村の广场与リザード战士 ×4 战斗

⑤パーシヴァル加入队伍后, 与リザード战士 ×2、カラヤ战士 ×2 战斗

⑥前往山丘(注意在出口发生战斗)シバー行出现(选择『かかってこい』进入战斗)

⑦在山丘与ジンバー骑单挑

⑧骑士团到来,出村前往ヤザ平原

⑨穿过平原前往ブラス城

■ ブラス城 ■

①进入城下镇发生事件

②回自室和ルイス谈话后休息

③与サロメ谈话后回自室,调查书架,ナッシュ出现

④与ナッシュ共同前往グラスランド(★ナッシュ加入仲间)

⑤由书架通过地下通路去外面

第二章终了

第三章

■ ダックの村 ■

①进入村子遇见フレッド(★根据选项可加入仲间)

②与水车前的レット和ワイルダー交谈

③与村长会面(交易所前的鸭子)

④再次和レット一行交谈

⑤出村去クプトの森

⑥穿过クプトの森前往チシャの村

■ チシャの村 ■

①进入村子遇见ユン一行

②与村子中心的サナ交谈

③前往村的出口

④与フランツ战斗

⑤出村时发生事件。之后与宿屋前的ユン交谈

⑥通过クプトの森前往ダック村

■ ダックの村 ■

①到达村子,ワイルダー一行离开

②前往宿屋遇见シーザー一行

③出村时ワイルダー一行加入

④穿过クプトの森,前往チシャ村

■ チシャの村 ■

①到达村子发生事件

②编成集团战斗的部队

③准备就绪进入集团战斗

④集团战斗

胜利条件『在特定回合内生存』; 败北条件『克莉丝队被击破、或回复点被占据』

⑤战斗胜利,事件后,前往クプトの森

⑥在森林中与ユーバー战斗

⑦穿过森林进入アルマ・キナンの村











GENSOSUIKODEN

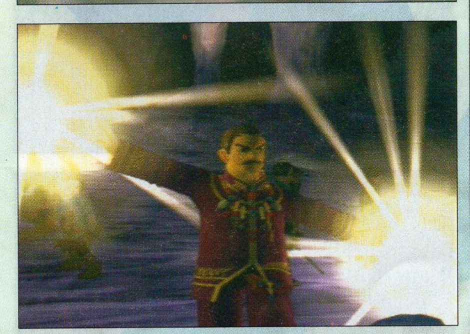
G E N S O S U I K O D E N















■ アルマ・キナンの村 ■

①进入纹章屋左邻的建筑
②与ユン一行谈话后前往村子里侧的祠
③在宿屋休息（如要フレッド仲间，可在ユン一行所在的建筑前与之交谈）
④出宿屋发生事件。之后与ユーバー一行战斗（败北）
⑤与祠中的ナッシュ相遇
⑥出村后穿过クプトの森前往炎の英雄の待つ地
⑦在洞窟内部发生事件
⑧径直前进发生事件

第三章终了

盖特篇

第一章



■ ビネ・デル・ゼクセ ■

①事件后下阶梯与大家合流
②在街的出口发生事件。前往ゼクセンの森
③在ゼクセンの森遇见フレッド（但如在此前的ヒューゴ篇已和フレッド相遇则不发生）
④穿过ゼクセンの森前往ヤザ平原
⑤通过ヤザ平原前往大空洞

■ 大空洞 ■

①事件后跟随シバ，与ゼポン相遇
②会面后在右下的洞穴前发生事件。之后，进入洞穴内部与リザード战士×3 战斗
③战斗后シバ加入仲间，继续前进（アローバード、ナメゾンビ在等待）
④外出时与クリス一行战斗（输了不要紧。事件战斗）
⑤返回大空洞前往ゼポン所在场所，发生事件
⑥前往アムル平原
⑦穿过平原，前往カラヤ村

■ カラヤの村 ■

①进族长家时发生事件。之后，エース和ジョーカー行动
②去村口发生事件。之后追赶アイラ去アムル平原
③追赶アイラ
④追上アイラ，发生事件
⑤アイラ加入队伍。回カラヤ村，前往ゲド・クィーン
⑥选择分支。不要战斗继续前进（选择『お相手愿おうで』与ボルス一行战斗）
⑦从カラヤ村脱出
⑧事件后选择分支出现（选『…』会出现カレリア以外的区域）
⑨アイラ加入队伍。前往山道
ビュッデヒュッケ城…与トーマス相遇（对トーマス篇有影响的事件）

■ 山道 ■

①登上山道前进
②与阻碍山道的ツインスネーク战斗
（使用全体魔法。首先打倒左右首。使用アイラの盾的纹章之力）
③沿北の道前进，去カレリア

■ カレリア ■

①前往本部エース退出仲间
②前往宿屋，遇见デュークー行

第一章终了

第二章

■ カレリア ■

①与酒场的アイラ和エース交谈
②登上道具屋后面的阶梯
③在宿屋前与クィーン一行合流
④通过山道前往ルビーク

■ ルビーク ■

①进入村子与フランツ一行战斗
②在村中心发生事件后，听到フランツ和イク的谈话
③前往防具屋，セラ出现，追上アイラ
④在村中心发生事件，听到フランツ和イク的谈话
⑤イク成为同行者。在村中心发生事件
⑥出ルビーク村前往セナイ山
⑦进入山里发生事件，之后在里面的祭坛前遇见デュークー行（选择『悪いが…』与デュークー行战斗）
⑧与神官将交谈（与デュークー行战斗胜利后可再与神官将セラ战斗（无法取胜））
⑨出山前往山道

第二章终了

第三章

■ ブラス城 ■

①前往ゼクセン侧的城下镇，发生事件
②穿过ゼクセンの森，前往ビネ・デル・ゼクセ

■ ビネ・デル・ゼクセ ■

①在宿屋住宿
②离开街，前往北の洞窟

■ 北の洞窟 ■

①进洞窟遇见デュークー行
②与デュークー骑单挑
③在洞窟内部发生事件
④自动离开洞窟。前往ビュッデヒュッケ城

■ ビュッデヒュッケ城 ■

①进城发生事件
②前往图书室，发生事件
③回到城のホール发生事件
④早晨去城门
⑤与ゼクセン骑士发生战斗
⑥回馆途中与ゼクセン骑士战斗
⑦去公馆与ゼクセン骑士战斗
⑧前往炎の英雄の待つ地
⑨在洞窟内部发生事件
⑩径直前进发生事件

第三章终了

トーマス篇

第一章

■ ビュッデヒュッケ城 ■

①遇见セシル。セシル加入仲间
②进入城のホール遇见セバスチャン
③出部屋前往ホール、与セバスチャン谈话
④与城内人逐一对话（★セシル、セバスチャン、ジョアン、ムト、マーサ、ピッコロ、アイク）
⑤返回ホール。『骑士团への书简』入手
⑥出城前往ヤザ平原
⑦通过平原前往ブラス城

■ ブラス城 ■

①进入城下町发生事件
②进城时遇见レオ
③在城内与ロラン搭话询问サロメ的事
④进入武术指南所的房间能听到ボルス和パーシヴァル的谈话
⑤登上 2 楼与克莉丝、ルイス错过
⑥ 2 楼的サロン遇见サロメ，交付『骑士团への书简』
⑦出ブラス城，前往ヤザ平原
⑧通过平原，前往ビュッデヒュッケ城

■ ビュッデヒュッケ城 ■

①与セシル分手回自室
②外出与セバスチャン对话后和セシル、ピッコ



□在城内探索
③与ジョアン谈话，ジョアン仲间
④通过ヤザ平原，前往平头山

■ 平头山 ■

①沿沼地径直前进，发现小孩被猪袭击
②与猪战斗（比普通猪耐久力高）
③下山通过ヤザ平原前往ビュッデヒュッケ城

■ ビュッデヒュッケ城 ■

①事件后与城里居民逐一对话
②在城のホール遇见セバスチャン
③回自室发生事件
④★在クリス篇・ゲド篇曾去过城的情况★
在自室休息再出城拜访各主人公。前往麓特编的みそ的后船，发生ジャック事件
①地图能去的场所增加，此后就可集结108星仲间了。（不过，在使用其他主人公时已仲间的角色将不再登场。另外，其他主人公的仲间也集结于城里）
②集齐一部分108星后回城
③事件后调查城中各处，外出时シズ出现
④★シズ成为仲间
⑤回自室休息
⑥乘エレベーター径直去地下建筑
⑦探索建筑物内找到アイク

第一章终了



第二章

■ ビュッデヒュッケ城 ■

①前往イクセ村
②遇见评议会的人（选项选哪个都不要紧）
③回馆发生事件
④回自室与ムト交谈（选择「休む」）
⑤到门处发生事件。之后，回馆发生事件（暂时无法出城）
⑥在宿屋前遇见シーザー一行
⑦在馆前发生事件
⑧到门处与セシル对话
⑨在1楼廊下遇见マーサー一行，听到他们谈话
⑩在图书室谈论アイク和セバスチャン话题
⑪回自室
⑫在馆前的庭院发生事件
⑬从シーザー那里得到『包み』
⑭集团战斗
胜利条件『经过特定回合生存』　败北条件『己方全灭』
（2回合生存进入下一集团战斗）
⑮集团战斗
胜利条件『ヒューゴ队、リリィ队从东方逃脱』　败北条件『ヒューゴ队或者リリィ队被击破』
（压胜可取得カウンターリング）
⑯到门处与セシル对话（正要出城之时）
⑰（イクセ村遭袭击后发生变化　★バーツ可仲间）
⑱在馆前庭院发生事件
⑲回自室休息
⑳回城与当地人交谈（图书室：アイク阶段：セバスチャン1楼廊下：ムト 自室前：セシル）
㉑前往公馆遇见パーシヴァル一行
㉒事件后可以给本地命名
㉓回自室休息（在集团战斗前与セバスチャン谈话可编成队伍）
㉔集团战斗
胜利条件『在特定回合中生存』　败北条件『己方全灭』
㉕退却成功セシル、ジョアン、ピッコロ3人加入仲间
㉖逃至公馆与ゼクセン骑士×4战斗。途中终了再次胜利。
㉗再次前往馆前发生事件后，与ゼクセン骑士×4战斗（途中终了（如果之前被全灭则OVER）
㉘事件后与ゼクセン骑士×2战斗

第二章终了

总第四章

■ 炎の英雄の待つ地 ■

①选择『炎の英雄の继承者』
队列编成（ヒューゴ・ゲド・クリス），SAVE
②对サナ的质问回答『はい』，试练开始
③与火的纹章的化身战斗（主要使用炎的全体魔法。胜利后『龙印香炉』入手）
④继承『真なる火の纹章』
⑤事件后与セラ一行＋キメラ×3战斗（败北）
⑥事件后前往チシャ村

■ チシャの村 ■

①出宿屋发生事件。之后，去村外发生事件。
②回村与シーザー交谈，选「俺も行く…」开始集团战斗
选「行かない…」前往ダック村（与サナ谈话可编成队伍）
③（出村，可前往アルマ、キナン村、ダック村和炎の英雄の待つ地集结仲间）
●选择集团战斗
胜利条件『敌人全灭』　败北条件『己方的部队数降至5个以下』
（途中终了移动至ダックの村）
●回避集团战斗
穿过クプトの森前往ダックの村，进入村内发生事件

■ ダックの村 ■

①在宿屋与ルシアー一行交谈（与交易所前的アップル交谈可编成队伍）
②在村的出口发生事件。选「行こう…」アイラ加入队伍，开始集团战斗
③集团战斗
胜利条件『敌人全灭』　败北条件『己方全灭』
（经过一定回合与克莉丝部队合流，发生事件）
④与ハルモニア兵×5战斗。之后与ハルモニア兵×5战斗
⑤与セラ・ハルモニア兵×5战斗（将セラ以外的敌人打倒后战斗终了）
⑥事件后前往ブラス城（アイラ退出仲间）

■ ブラス城 ■

①在沙龙（サロン）发生事件
②移动到城下町前往グラスランド侧的桥与ジョー军曹交谈
③（与サロン的サロメ交谈可进行队伍编成）
④回城下町发生事件
⑤与シーザー交谈开始集团战斗（可以改变部队编成）
⑥集团战斗
胜利条件『经过特定回合生存』　败北条件『被继承者的部队击破或回复据点被占』
⑦在ブラス城发生事件（★リリィ、リード、サムス加入仲间）
⑧去サロン发生事件
⑨★自此往后可使用本拠点，全部角色合流（不过在トーマス编成为仲间的角色使用不可）
⑩出ブラス城可移动至全部任一区域＆追加石版の地
⑪通过ヤザ平原前往本处地

■ 本处地 ■

①能够拥有自室（全部角色使用可能）
②在1楼的广间听シーザー谈话
③通过ヤザ平原前往大空洞



■ 大空洞 ■

①进入大空洞发现ジンバ
②返回本处地

■ 本处地 ■

①在门处与セシル谈话
②在1楼广间发生事件
③前往高速路、シンダルの遗迹

■ シンダルの遗迹 ■

①追赶セラ一行进入遗迹内
②（快速路线：从最初的分歧点右行，在第1个拐角顺右边道路前进）
③在遗迹深处与セラ、キメラ×2、ゴーストアーマー×2战斗
（打倒セラ，或给与セラ一定伤害战斗终了）
④追赶セラ进入遗迹更深处
⑤与水龙、冰柱×5战斗





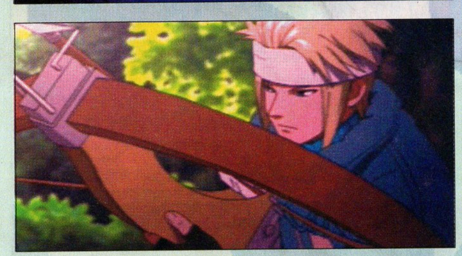
















(周围的冰柱,可使用苍き门的「开かれし门」一扫而光)
⑥与シーザー、克莉丝合流后,进入遗迹更深处
⑦クリス继承真の水の纹章
第4章终了

总第五章

■ 本处地 ■
①自室休息
②准备向ルビーク进发,在城门遇见フランツ
③回公馆大广间(有士兵把守的房间)发生事件
④换由盖特操作,前往ルビーク
⑤在山道再次与ツインスネーク战斗,预先整备好装备

■ ルビーク ■
①进村发生事件
②去イク家
③进入房间内部与フランツ谈话
④前往セナイ山

■ セナイ山 ■
①前往虫使祭坛,发生事件
②与ルック、セラ、ミラージュ×3、サラマンダー×2战斗(战斗后必须回复)
③事件后,从山里脱出(出祠后敌人出现,连续作战)
④★デュークー行出现,加入仲间(各选项结果相同)
⑤返回ルビーク

■ ルビーク ■
①进村发生事件
②★フランツ、ルビ、イク加入仲间
③换由克莉丝操作

■ 本处地 ■
①在大厅发生事件
②前往ブラス城

■ ブラス城 ■
①进入城下镇发生事件
②前往正门遇见ユミィ
③去クプトの森

■ クプトの森 ■
①进入森林中心部发生事件
②与セラ、エムプーサ×3战斗
③换由修格操作

■ 本抛地 ■
①出本抛地时发生事件
②去イクセの村,返回本抛地发生事件
③去ブラス城

■ ブラス城 ■
①抵达ブラス城后发生事件
②突入ブラス城与ハルモニア兵×5战斗
③ルック、セラ出现
④★ユミィ、ユイリ加入仲间
⑤集团战斗
胜利条件『ユーバー队被击破』 败北条件『继承者的部队被击破』
(压胜可获得「流水の封印球」)
⑥返回本抛地

■ 本处地 ■
①前往1楼的大广间
②★ササライ、ディオス加入仲间
③出公馆开始集团战斗

■ 仪式之地 ■
①集团战斗
胜利条件『击破ユーバー队』 败北条件『被继承者的部队击破』
②将部队分成4部分,分别向各自区域进发
(在仪式之地会有事件发生。如装备未整备好可返回本处地。与アップル对话可编成队伍)
③在此要分别操作各个主人公
盖特队的エースー行+アイラ进入通路会有特别会话发生
克莉丝的骑士团+ルイス进入通路会有特别会话发生
修格队的ジョー军曹+フーバー进入通路会有特别会话发生

ルック(第五位主人公)篇

■ 大空洞 ■
①进入洞窟内部发生事件
②由左侧洞窟外出
③与リザード战士×4战斗。之后,与盖特一行战斗

■ カラヤクラン ■
①事件后,与カラヤ战士×4战斗
②与セラー行合流
③与ゼクセン骑士×3战斗

■ 太古の行路 ■
①事件后,与ヒューゴー行战斗(只有ユーバー)
②クリスタルバレー事件后,向ルビーク移动

■ ルビーク ■
①出指南所,到村外与ゲドー行相遇
②与崖前的フランツ对话
③返回指南所







■ アルマ・キナン ■
①事件后,与克莉丝一行战斗
②向カレリア移动

■ カレリア ■
①离开宿屋
②返回宿屋,在2楼与アルベルト对话

■ 炎の英雄の眠る场所 ■
①进入洞窟内部发生事件
②与ヒューゴー行战斗

■ シンダルの遗迹 ■
①事件后,进入遗迹内部
②向遗迹内部前进
③在クリスタルバレー发生事件
④在セナイ山、ブラス城发生事件

■ 仪式の地 ■
①事件后,与ササライ一骑单挑
终了

コロク(第六位主人公)篇

■ 本抛地 ■
在ビュッデヒュッケ城成为本抛地以后,与コロク搭话可在城内散步,与各种各样的人交谈,但是却不能出城。

(全攻略完)

GENSOSUIKODEN

幻想水滸傳 导之书

系列大回顾

幻想水浒传Ⅰ
幻想水浒传Ⅱ
幻想水浒传外传

责编/TAKO

POINT1 "幻想水浒传"世界的历史与世界的全貌

太阳历 -2 年 英雄ヒクサク推翻アロニア王国统治,ハルモニア神圣国建国。

太阳历 元年 ヒクサク就任神官长,神官政治开始。
这一年被指定为太阳历 元年。

太阳历 70 年左右 ハルモニア神圣国对门之一族展开虐杀。
ウインディ与レックナート将门之纹章分为两半,各自逃生。

太阳历 78 年 ネクロード盗取月之纹章,逃离苍月之村。

太阳历 110 年 以萨斯文德(サウスウィンドゥ)市为中心,デュナン君主国成立。
初代国王为贝尔南德(ベルナンド)。

太阳历 150 年左右 ウインディ袭击隐藏的纹章之村,テッド逃亡。

太阳历 185 年 缪斯(ミュズー)市以市长制为基础成立,初代市长为莱比亚(レビア)。

太阳历 212 年 特利巴(トゥーリバー)成立两院议会制,开始对地方一带的统治。

太阳历 230 年 赤月帝国趁ハルモニア神圣国内乱之际独立。
初代皇帝是克拉那哈·鲁格那(クラナッハ·ルーグナー)。
同时,霸王之纹章成为ルーグナー家族之物。

太阳历 237 年 成功镇压ハルモニア内乱的马乌洛.布来德(マウロ·ブライト)获得领地。ハイランド王国建国。
デュナン君主国发生内乱,ハイランド军开始对トゥーリバー东部(现ミュズー市)进行侵略。内乱的反乱侧获胜,サウスウ インドゥ变为市长制。

太阳历 280 年 为了对抗ハイランド王国的军事力,ミュズ-市出资援助在近邻集结了一批骑士。
玛其路达(マチルダ)骑士团结成。

太阳历 294 年 マチルダ骑士团得到ミュズー市授予的自治权,独立。
将ミュズー领内的骑士土地与マチルダ骑士团领内的土地进行等价交换的协议签订。

太阳历 314 年 由ミュズー市、サウスウィンドゥ市、トゥーリバー市、マチルダ骑士团加盟结成了ジョウストン都市同盟。
结盟地点被命名为"ジョウストン之丘"。

太阳历 362 年 ミュズー市领内的グリンヒル市古兰利夫(グランリーフ)学院设立。
学院的创设者为阿兰·怀兹梅尔(アレン·ワイズメル)。

太阳历 366 年 以自治组织提恩特(ティント)矿山工会为母体,设立了ティント市,并加入ジョウストン都市同盟。

太阳历 373 年 グリンヒル市以グランリーフ学院为中心,为实现"学问之独立"而提出自治权的主张。
ミュズー市市长由利亚(ユーリア)承认グリンヒル市的独立权。

太阳历 378 年 所有的自治机构由ミュズー市移至グリンヒル市,以次为契机,グリンヒル市加入ジョウストン都市同盟。

太阳历 392 年 グランリーフ学院内进行改革。
校长之位由ワイズメル家世袭该为由学生投票选举。不仅如此,校名也该为新利夫(ニューリーフ)学院。

太阳历 428 年 皇王罗贝尔·布来德(ロベル·ブライド)与第一军团长汉·卡尼恩加姆(ハン·カニンガム)率ハイランド王国军侵入ジョウィストン都市同盟领内。
ミュズー市市长达莱尔(ダレル)逃亡到サウスウィンドゥ市。
玄觉(ゲンカク)率领残存的ミュズ-市军队展开抵抗运动。

太阳历 432 年 ゲンカク率领同盟军展开"大攻势"。
グリンヒル市与マチルダ骑士团领夺回成功。
为了这一年被剥夺ティント市领内居住权的有翼人族,ゲンカク买下了位于トゥーリバー市的中州的一片土地给他们居住。

太阳历 434 年 以同盟军指挥官ゲンカク与ハイランド军第一军团长ハン为中心签订停战协议。
因ハイランド东方小地域的领有权问题而再次爆发战争。
为镇压此事决定由ゲンカク与ハン进行一骑讨,一动不动而战败的ゲンカク(因他知道他的剑被涂上了剧毒,而ゲンカク并不想杀ハン)被都市同盟流放。

太阳历 446 年 巴鲁巴罗萨·鲁格那(バルバロッサ·ルーグナー)与盖伊鲁·鲁格那(ゲイル·ルーグナー)之间爆发继承战争。

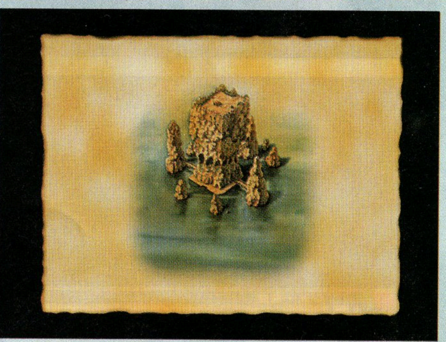
太阳历 447 年 都市同盟 134 年,以ティント市为中心的南部同盟势力借赤月帝国内乱之机对其展开侵攻,被皇帝バルバロッサ击退。



▲"幻想水浒传Ⅰ"世界地图。



▲"幻想水浒传Ⅱ"世界地图。



太阳历 448 年 卡雷卡(カレッカ)虐杀事件发生。
此事件后,赤月帝国副军师马修·希鲁巴伯格(マシュ·シルバーバーグ)离开帝国军。

太阳历 449 年 诺斯文德(ノースウィンドゥ)的村庄被吸血鬼ネクロード摧毁。

太阳历 453 年 奥迪莎·希鲁巴伯格(オデッサ·シルバーバーグ)组织解放军。
门之纹章战争(解放战争)开始。

太阳历 456 年 在解放军的军师マシュ·シルバーバーグ的计策下,ティント市,サウスウィンドゥ市联合军占领赤月帝国北方领土。

太阳历 457 年 在麦克多尔(マクドール)家的次子领导下,解放军获得胜利。
赤月帝国灭亡,トラン共和国成立。
雷班特(レバント)就任初代大总统。

太阳历 458 年 トラン共和国开始夺还北方领地。序盘战击退了サウスウィンドゥ市军,最终击退了ティント市军。
以后,トラン共和国在ハイランド王国的国境频繁活动。
ゲンカク逝世。

太阳历 460 年 以ハイランド皇子鲁卡·布来德(ルカ·ブライド)对都市同盟的侵攻为契机,デュナン统一战争爆发。

POINT 2 "幻想水浒传"世界主要都市情报

トラン共和国——赤月帝国灭亡后建立的国家



皇帝バルバロッサ君临赤月帝国后,将トラン湖一带治理得井井有条。但在宫廷魔术师ウインディ出现后,バルバロッサ只知对其一味宠爱,开始不问政事。结果,看到治安的恶化和政治的腐败的オデッサ．シルバ－バ－グ因为担忧国家的未来，而组织起解放军展开解放运动。在一次帝国军的奇袭中,オデッサ不幸丧命。这之后,一代的主人公继承她的遗志,成为了解放军的首领,并最终推翻了赤月帝国的统治,建立起了トラン共和国。不过主人公拒绝了大总统的位置,初代大总统由レバント就任。

ハルモニア神圣国——雄据北方的充满谜团之大国



ハルモニア神圣国自古以来就与真之纹章有着极深的渊源,并且有着众多的谜团。建国之时就统治着国家的ヒクサク神官长的真正身份一直不为人所之,就连其国家规模亦是不明。军事力毫无疑问十分强大,在神圣国的名义下曾多次发动血淋淋的侵略战争。持有高度发达的文明,国中的"一之神殿"保管着很多太古时代流传下来的文献与资料,各国的留学者都会来这里学习。还有着以要人暗杀或护卫的任务为中心,称为"ほえ猛る声の组合"的组织。与ルック有着某些关系的ササライ是国中的神官将。

ハイランド王国——持有兽之纹章,与ハルモニア神圣国关系良好的国家



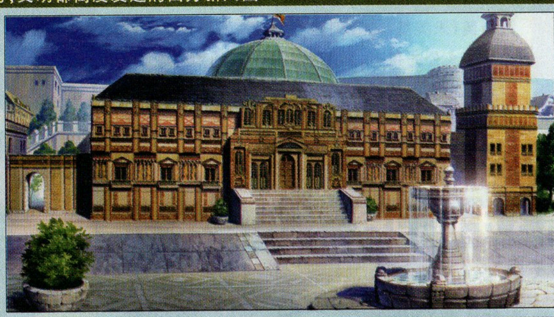
ハイランド王国是从ハルモニア中分离出来，并得到承认之后建国的。作为建国的祝礼，从ハルモニア得到了兽之纹章。与ジョウストン都市同盟的关系极为恶劣，历史上，曾与之发生过数次战争。皇王阿卡雷斯（アガレス）要与都市同盟签订停战协议时，皇子ルカ因对之不满,将父亲杀害。在デュナン统一战争后期,ルカ死后由与"Ⅱ"的主人公走向不同道路的好友ジョウイ继承皇位。交战的结果是主人公所率的同盟军获得胜利,攻陷了ハイランド王国的皇都鲁鲁诺伊艾(ルルノイエ)。王国的历史也就此打上了终止符。

ジョウストン都市同盟——5都市1骑士团参加的同盟



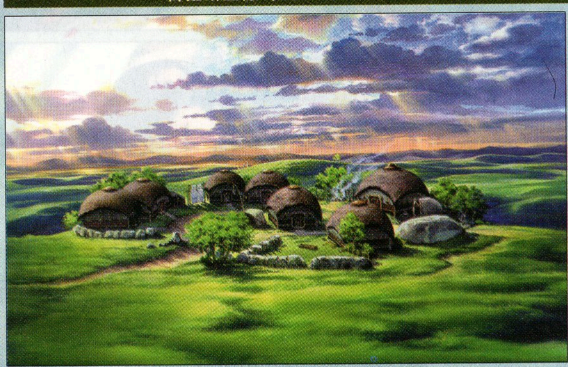
由ハイランド附近的ミュズ－市,西边的トゥーリバー市,グリンヒル市,ティント市,サウスウィンドゥ市和マチルダ骑士团组成的同盟。参加同盟的所有都市都遵循着以人口比例来决定投票权的原则。面对"Ⅱ"与ハイランド王国的激烈冲突,各市长的意见产生了极大的分歧,同盟破裂的预兆已逐渐显现。在战争中,ミュズ－市市长阿那贝鲁(アナベル),サウスウィンドゥ市市长古兰麦亚(グランマイヤ)都死于战乱。マチルダ骑士团团长ゴルド被ハイランド王国军劝降,最终被同盟军打倒。

塞克森(ゼクセン)联邦——军事力,文明都高度发达的西方新兴国



ゼクセン是位于大陆西侧，首都为比内·迪尔·塞古塞（ビネ·デル·ゼクセ）的联邦国家。在开始时是由自由商人们所创立的国家,因此经济非常之发达。另外,因为国家规模较小，在与遥远的地方进行贸易时，会出一定的金钱雇用グラスランド的人充当护卫。但因为近年来的迅速发展，以及依靠守护国家的ゼクセン骑士团的力量，ゼクセン联邦开始对邻近国家展开大胆侵攻。出身自这个国家的有波鲁甘(ボルガン)、吉鲁巴德(ギルバト)和汉斯(ハンス)等。

古拉斯兰德(グラスランド)——生活在广阔的绿之平原之上的氏族。



グラスランド并不能算是一个国家，可说是小氏族クラン族所持有并统治的各自领地的组合。因为没有国家的形态,过去曾饱受ティント和ハルモニア等国的欺凌与侵攻。因此分散的クラン部族将力量集结一处，共同来对抗外敌。在为数众多的クラン部族中，最强有力的是卡拉亚族（カラヤクラン），齐夏族(チシャクラン),蜥蜴族(リザードクラン)和黑暗族(ダッククラン)等6个分支,通称6大族(シックスクラン)。约50年前,在被ハルモニア侵略时，以炎之英雄为首领的クラン时代结束了，只留下了炎之英雄英勇奋战的传说。

デュナン共和国——统一战争后建国的国家

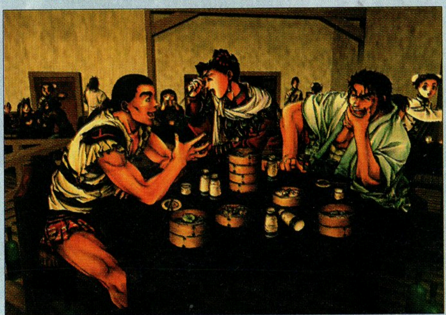
"Ⅱ"中的ハイランド王国对新同盟军之战终结后,在デュナン湖一带建立的新生国家。虽然认为"Ⅱ"主人公会成为国家的统治者,但他在战胜后就失去了踪迹。之后,由将同盟军引导向胜利的名军师．愁(シュウ)来统治国家。因在"Ⅱ"的结尾发生的选择肢的选项不同,主人公也可能就任共和国的领导者。而且,继承"Ⅱ"的记录的话,可以在"外传"的游戏中遇到旅行途中的主人公,奈奈美(ナナミ)和ジョウイ。



其他的地域——由各自的文化所筑起的部族

在"Ⅱ"中登场的トゥ－リバ－市内有着犬人(コボルト)之村,那里居住的几乎全是犬头人身的コボルト族。虽然与人类有着饮食及生活习惯的不同,但コボルト族与人类的交流十分密切,在トゥ－リバ－市内身担要职的コボルト族也很多。在"Ⅰ"中还有着在树木之上建造房屋的妖精族集落,"Ⅰ""Ⅱ"中都会加入的斯塔利昂(スタリオン)就出身于此,在妖精之村被烧时仰仗神速的逃跑术才得以活命。现在解放军中的吉鲁吉斯(キルキス)正在准备重建村庄。

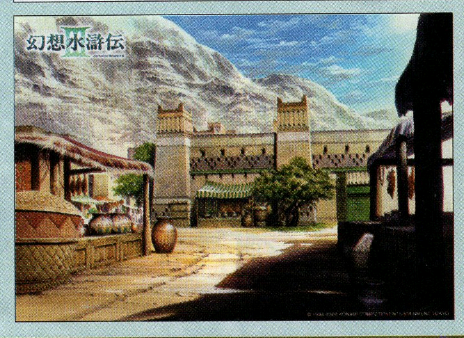












幻想水浒传 1 代——门之纹章战争篇

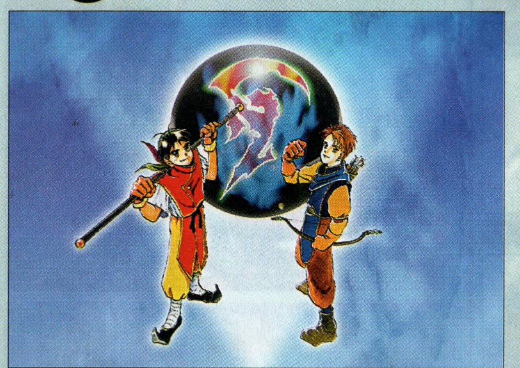
POINT 1 黄金皇帝バルバロッサ



黄金皇帝バルバロッサ在即位之前，曾因ゲイル的阴谋被剥夺王位继承权。但是，バルバロッサ深得人民的爱戴，又有优秀的将军们协力，因此很快将ゲイル打倒，成为赤月帝国的皇帝。（继承战争）这之后，バルバロッサ数度击退了从北方据点强袭过来的ジョウストン都市同盟。被民众称为"黄金皇帝"。但随着时间的流逝，他的政治也慢慢走向了腐败……而作为致使政治腐败的最大因素就是宫廷魔术师ウインディ。她因酷似バルバロッサ的亡妻而倍受宠爱，使得バルバロッサ不问朝政，贪官污吏横行，因此各地盗贼群起，民众也纷纷开展解放运动，オデッサ・シルバーバーグ领导的解放军就是其中一支。后来主角继承其遗志，成为首领，并最终打倒了バルバロッサ，推翻了赤月帝国。

バルバロッサ：赤月帝国第 17 代皇帝，因常身穿黄金盔甲而被称为"黄金皇帝"。虽然现在已没有了以往的魄力，但还是有着忠心的追随者。拥有 27 枚真之纹章中的一个，"霸王之纹章"。

POINT 2 1 代的主人公与同伴

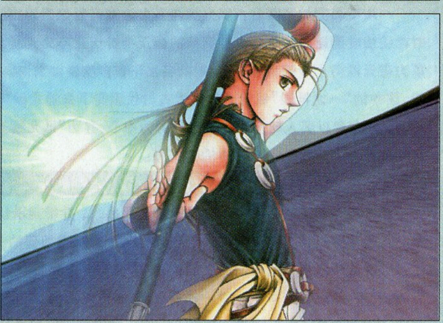


主人公（天魁星）是赤月帝国五将军，泰欧·马克多尔的儿子。序盘从属于帝国，但对帝国的暴行十分反感。在与トラン解放军的首领オデッサ会面后，他的命运改变了。右手宿有从好友テッド那里得来的"司掌生死之纹章"。

テッド在 1 代中也是一位关键角色，主人公与他的相会成为命运的转折点。

此外，一直照顾自幼失去母亲的主人公的格雷米奥（天英星）给我们留下了深刻的印象。或许他对主人公的关心，是由于两人命运的相似吧。他脸上的十字伤是过去为了救出被作为人质的主角而负的伤。







幻想水浒传 2 代——デュナン统一战争篇

POINT 1 门之纹章战争终结后 3 年的世界

在门之纹章战争终结后 3 年，ハイランド王国与ジョウストン都市同盟签订停战协议，开始了表面上的和平时期。但是，皇王アガレス与ミューズ－市市长アナベル所签下的这份协定遭到了双方主战派的强烈反对。因此，ハイランド军的指挥权被皇子ルカ夺得，战火再度被点燃。得到了"辉之盾的纹章"的主人公为了打破ルカ的野心，开始了漫长而又艰巨的战斗……



ジョウストン都市同盟：为抵抗ハイランド王国的侵攻而结成的 5 都市＋1 骑士团的同盟。现在的实质领导者是ミューズ一市市长アナベル。

ハイランド王国：由マウロ・ブライト建国的王国，与ハルモニア神圣国保持良好关系，而与ジョウストン都市同盟之间冲突不断。

POINT 2 门之纹章战争终结后 3 年的世界

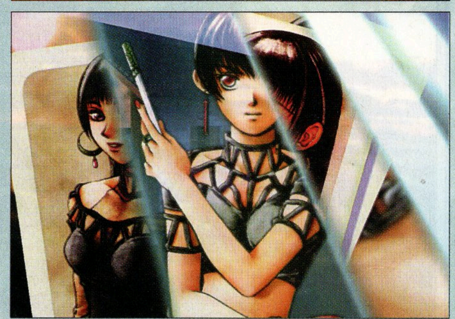


主人公（天魁星）：在ハイランド的乡村被武道家ゲンカク养育成人。因ハイランド王国的侵攻而背井离乡，并被卷入了国家之间的巨大纷争。与好友ジョウイ共同得到"初始之纹章"，作为新同盟军的领袖投入战斗。

ジョウイ：地方豪族阿特雷德（アトレイド）家的长男。因为是主人公的好友，与其一起跟ゲンカク学习功夫。继承了一半的"初始之纹章"，并与主人公走向了不同的道路。

鲁卡・布来德（ルカ・ブライト）：ハイランド王国的皇子。性格冷酷残忍，在战场上持续着无意义的杀戮。被称









为"狂皇子",是敌我双方皆惧怕的人物。魔下ハイランド白狼军,所向披靡。

吉尔·布来德(ジル·ブライト):ハイランド王国皇女,与ルカ是同父异母的兄妹。与充满狂气的哥哥不同,是一名渴望和平的善良少女。另外,也有着敢正面谴责兄长暴行的坚强一面。游戏后半与ジョウイ结婚,成为其策略的道具……

ナナミ(天寿星):在凯罗之村被ゲンカク收养,主人公的义姐。主人公成为新同盟军首领后,以得意的武术参加战斗,但心中还是向往着能回到3人一起快乐生活的日子。

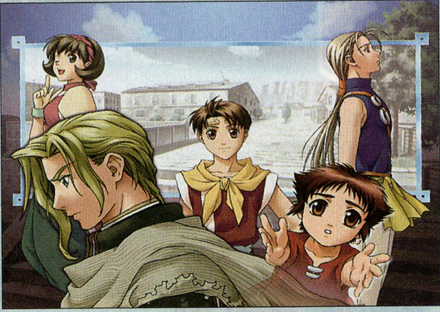


幻想水浒传外传——2代的另一个视点

POINT 1 深入了解幻想水浒传的世界

"幻想水浒传外传～ VOL1 哈鲁莫尼亚(ハルモニア)的剑士"、" VOL2 クリスタルバレ的决斗"卷进了众多的人物,新同盟军与ハイランド军展开激烈冲突的デュナン统一战争中,还有另一个男人为了完成使命而活动着。他叫做ナッシュ·ラトキエ,是ハルモニア神圣国南部边境警备队所属的特殊任务工作员。他所接受的使命是"调查27枚真之纹章"。以他为轴心展开的故事表现的是"Ⅱ"的另一侧面,可从与主人公们不同的角度来观看デュナン统一战争。

"外传"中有着消费LP槽来进行选项的设定,积累足够的LP才能选到隐藏选项。



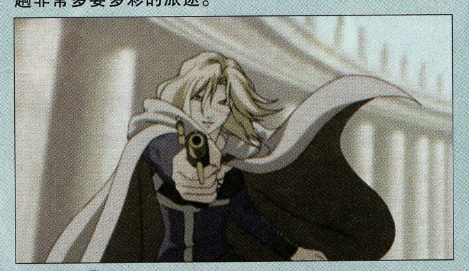




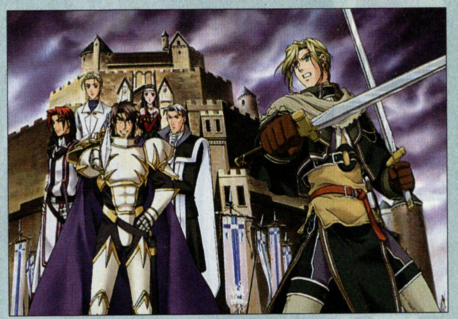


POINT 2 VOL1. ハルモニア的剑士——对持有真之纹章的人展开调查!

作为ハルモニア神圣国南部边境警备队一员的ナッシュ,因为接到命令而向ジョウストン都市同盟进发。在得到继承真之纹章的少年的情报后,ナッシュ不知是因为过于热心,还是得到群星的引导,总之他不停地被卷入了麻烦之中。先是被吸血鬼之始祖シエラ看上当作劳动力,之后又目击了ジョウイ潜入ハイランド军阵营而被捕的一幕。既曾为狂皇子ルカ的狂气所震慑,也有着吃下"Ⅱ"的主人公的姐姐ナナミ所作料理而倒下的经历,总之是一趟非常多姿多彩的旅途。







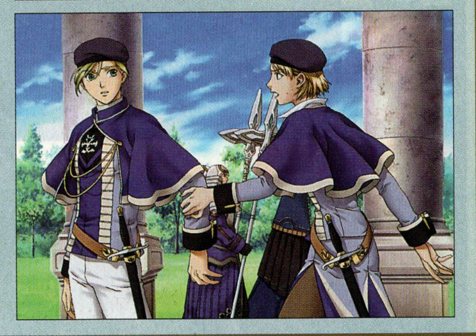
POINT 3 VOL2. クリスタルバレ的决斗——使命与过去的因缘

在返回ハルモニア首都クリスタルバレ报告情报的ナッシュ又被卷入了麻烦。但今次的危机矛头则径直指向ナッシュ本人。再三追击ナッシュ的男人名叫ザジ,ナッシュ对其憎恨到了无以复加地步,但ザジ是知晓ナッシュ过去所隐藏的真实的人。麦克罗夫特(マイクロフト)、卡缪(カミュー)、弗奇(フッチ)、罕夫利(ハンフリー)等在前两作有过登场的人气角色也会相继出现。









编后语

做完特辑,TAKO望着外面发白的天空长舒了一口气。今次的工作量的确不少,但因为是TAKO所钟爱的内容,所以也算是苦中作乐吧。有话云,好东西要与朋友们共同分享,今次拿来与大家分享的就是这个"幻水"特辑了,希望不管玩没玩过"幻水"的朋友都能喜欢,那样TAKO就知足了。



本游戏为模拟网络游戏的一款非网络游戏，共分4部，感染扩大—恶性变异—侵食污染—绝对包围。

故事讲述的是在遥远的未来，人类社会越来越依赖发达的网络，全世界有超过2000万人在一个共同的巨大虚拟空间之中游玩，那是自从网络全面解禁以来第一个大型网络游戏——"THE WORLD"。

1 角色介绍



卡伊多(主人公)　双剑士

初中2年级学生，在"THE WORLD"中作成的角色。拥有打倒感染病毒的敌人的唯一手段"数据引流"。为拯救意识不明的朋友而战。



欧路卡(安彦)　剑士

以"苍海的欧路卡"闻名的有名PC(其他玩家控制的角色)。在现实世界是主人公的朋友，初中2年级少年。



黑玫瑰　重剑士

虽然是游戏初玩者，但拥有值得夸耀的重剑士之高攻击力，而内心较为软弱。在现实世界是一名高中1年级爱好运动的少女。



弥丝特拉露　咒文使

喜欢收集道具的咒文使。活泼可爱，经常使用网络图形文字发言，行为上飘溢着生活气息。



广治　重斧使

无论发生什么事都心平气和从不争吵，称呼主人公为"漂亮眼睛君"。在现实世界好像是游戏开发者……



米亚　剑士

形像像猫一样，神出鬼没、经常进行谜之行动的角色。对主人公的腕轮表示出特别兴趣。



艾鲁库　咒文使

执着跟随米亚的咒文使。什么事都依赖于米亚，不擅长与他人交往。玩游戏的目的是交朋友！？



枣　双剑士

由于在试玩游戏时得到亲切关照，因而对主人公抱有好感与憧憬。口头禅是"从今天起我就要改变了！"。



砂岚三十郎　重剑士

傲慢自大，难于照料的麻烦性格，喜好日本刀。偶尔故作一些错误汉字发言，使对方困惑不已。

2 系统要点

*通过BBS、E－mail交换情报

在游戏中遇到疑问，可暂时中止冒险，通过阅览BBS、察看E－mail得知最新情报，继而开展剧情。

*使用文字密码组合

在各个服务器都设置了"卡奥斯门"。输入3个文字密码，就可前往各种各样的区域。

*用赠品提升好感度

与主人公组队的角色，都具有好感度的设定。在一起冒险时可通过赠送道具来提高仲间的好感度。好感度提高后，仲间将会给主角发送许多具有个性的E－mail！

能使好感度大幅上升的赠物一览

角色名	道具(使用"数据引流"入手可能的敌人)
黑玫瑰	色即是空(クソゴイル)、シャープブレード(ビア、サルト)
广治	ジャイアントヒル(ギロチンセレクター)、アックスボンバー(レッドシザース)
弥丝特拉露	喜剧王の杖(ウッドストク)、アディアン(ハロウィンキラー)
米亚	斗剑・神砂岚(メタルゴブリン)、凤凰のはばたき(ミステリーロック)、エノコロ草(????)
艾鲁库	黒い历史の杖(フェニクスクイン)、镰鼬の书・知の书、圣なる光の十字
枣	ボンバイエ(ムーガーディアン)、魔人ダンテの双剑(テトラアーマー)
砂岚三十郎	逆刃刀・コロサズ(ヘルハウンド)、紫檀の木刀(ヘビーワーム)
卡鲁蒂尼	100万ドルの枪(カスブレイズ)、モミジ红枪 秋(テトラアーマー)

*通过トレ－ド(贸易)交换道具

在都市中与PC交谈，可相互交换道具。将画面上的4个星形标记点亮后，トレ－ド成立。

*病毒原体和"数据引流"

在"THE WORLD"中，会有一些因病毒感染而导致数据异常的BOSS级怪物出现。打倒它们的唯一办法是使用卡伊多的特殊能力"数据引流"。使用此技后会大幅降低敌人的能力数值。另外，通过"数据引流"还可获取黑客入侵时所必需的重要道具病毒核心。"数据引流"实行到规定数可入手"八百由旬ノ书"，得到主题桌面、音乐、CG等特殊奖励。

*由病毒侵食促发暴走

连续使用"数据引流"，主人公会因病毒侵食而数据紊乱、暴走，陷入危险状态。在通常战斗中打倒敌人可降低侵食槽，侵食率变红时一定要多加小心。

3 剧情攻略

片头movie之后首先确定姓名，然后阅读E－mail得到情报，阅读BBS熟悉游戏基本系统，再进入"THE WORLD"开始游戏。

[水之都 マク・アヌ(马古・阿奈)]

△テルタ服务器

欧路卡：喂，来啦。是我啊，剑士欧路卡。

卡伊多：啊？和印象里不一样……原来是安彦啊。

欧路卡：所以嘛……我在这里可是欧路卡啊！不管现实怎样，至少在这里是这样的。先给你这个(欧路卡的数码地址入手)。数码地址是只限在"THE WORLD"中使用的简易E－mail地址。使用

PS2

▶厂商：BAIDAN

▶类型：A・RPG

▶媒体：DVD－ROM

好评发售中

E－mail不仅可以在"THE WORLD"中游戏，还可以瞬时相互发送信息。游戏开始后相互熟识的玩家可以组成小队一起去冒险。首先邀请我加入小队吧。

[自动前往"萌え立つ过越しの碧野"]

[欧路卡教导卡伊多战斗方法]

[进入遗迹建筑，发现一银发白衣少女被一手持红十字杖的人偶追赶]

欧路卡：怎么回事？看见了吗？刚才的……

卡伊多：被追的人？

欧路卡：是啊。这里怎么会有那种等级的家伙出现呢？



[两人来到道具神像宝箱面前，打开宝箱取得"双剑はがね"]

欧路卡：到这里冒险暂且告一段落了，将神像前的宝箱取走后我们也该下线回去了。在这种情况下，本应使用"精灵のオカリナ"之力一下子返回，但现在没有，没有办法，还是照原路返回吧。

[出遗迹后银发白衣少女出现]



欧路卡：难道……传闻是真的？

[银发少女取出一本书]

少女：没有时间了，拜托，快一点！

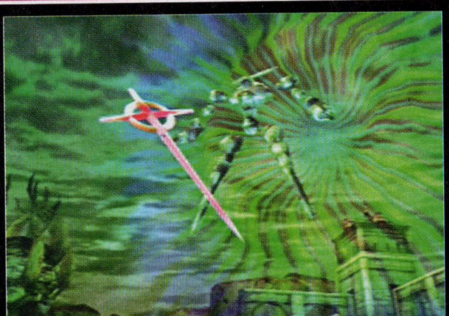
欧路卡：(接过书)这是……

少女：强大的力量……根据使用人的心情决定拯救、毁灭，哪方面都可以做得到。

欧路卡：你是……

少女：……来了！

[天空出现手持红色魔杖的人偶]



欧路卡:(对主角)快逃!现在的你会被他一触即死!(欧路卡掩护主角,上前攻击人偶,可是丝毫无济于事)不是普通人,攻击没有效果啊。

[人偶使用法力将欧路卡固定在红十字杖上,从凝聚能量的闪光腕轮中发射强力冲击波击倒欧路卡]



欧路卡:我怎么……不应该是这样的,对不起……你快逃吧!

[书悬浮在空中,进入主角体内。屏幕显示红字"系统错误"。三叉戟式法杖凌空掷地阻断人偶的攻击救下主角,随即神官服饰神秘女人出现]



卡伊多:(思考)安彦为什么那么慌张呢?虽然想打电话确认,但安彦没有接我电话。之后,于翌日我才知道安彦入院了。虽然打算立即去医院看望安彦,但安彦却严辞拒绝。不过这样也好,因为我不想看到病弱的安彦,想必他也一定不想让别人看到他现在的样子……我意识到——在"THE WORLD"中一定存在着问题的关键……先在BBS上写下这个,或许会有什么帮助。

发帖人:卡伊多

我的朋友玩过这个游戏后失去意识了。虽然已经入院,但直到现在还没有恢复意识。究竟为什么会发生这种事情呢?这里有没有我认识的人?有没有认识他的熟人?怎样才能使我的朋友恢复意识呢?游戏制造厂家的人看到这个了吗?我现在还好,只是向大家通一下情报,请大家关照。

[前往"THE WORLD",屏幕显示"现在是网络维护期间,请允许暂时中止所有服务。给大家增添麻烦万分抱歉,请稍候静等网络回复"]

(回主题画面,在メ－ラ－处回收E－mail得到谜之少女发来的乱码文件)

"给持有书的人

スケイ:*

寻找あFし

没有时间

拜托,请帮帮我"

卡伊多:(思考)究竟是谁?写下带有乱码的文字让人读不懂啊。

[返回后成功进入"THE WORLD",发现一手提大剑的女孩子(黑玫瑰)在面前转来转去像是寻找人的样子]



黑玫瑰(找了一圈发现没有其他人后转过身面向卡伊多,发现卡伊多正目不转睛地看她):讨厌,讨厌啊!你有什么要说的?快说啊!(卡伊多呆愣)怎么不说话呢?你到底想要说什么呀?

卡伊多:不是……

黑玫瑰:噢,明白啦。你是……初玩者。嗯,一定是的。对吧?刚才失礼了。虽然本应当特别亲切地教导你,可是,你的眼睛就那样一个劲地死盯着女孩子看真是不礼貌啊。在游戏中和在现实中是一样的,明白吗?

卡伊多:……

黑玫瑰:所以,知道该怎样做了?

卡伊多:……

黑玫瑰:哎呀,讨厌,别在那里傻呆着啦!

[水之都 マク・アヌ(马古・阿奈)] △テルタ服务器

卡伊多:(思考)首先到街上收集一下装备和情报吧。

[主角返回传送地点]

黑玫瑰:等等啊!喂!那个……我嘛,知道很有趣的文字组合哦(能够到达"THE WORLD"某区域的文字密码组合)。如果一起去的话,我就告诉你好啦,想知道吗?

卡伊多(出现选项):

1 真的想知道(笔者选择)

2 太古怪了不想听。

黑玫瑰:是啊是啊!毕竟还是初玩者最坦率了。

[罗斯的数码地址入手,使她仲间。前往"隐されし禁断の圣域"]

[眼前出现一座大教堂]

黑玫瑰:哇,这里是……

卡伊多:?

黑玫瑰:没什么啦。一起去吧。你可是男孩子,要好好保护我哦!

[中途与罗斯搭话]

黑玫瑰:哇、哇、哇、哇、哇、哇……你干嘛呀!突然对我说话,不礼貌!不礼貌!讨厌,想换东西吗?我可不要你那些次品哦!

[进入教堂,有怪物迎面扑来]

黑玫瑰:哎,是什么东西?说过别过来啊!

[主角冲上前去将怪物轻松摆平]

黑玫瑰:呵呵,什么嘛,真是弱啊。这种家伙根本用不着我亲自出手嘛。(抬头看见眼前有一被铁索绑缚的少女石像)这是什么呀?不知怎么,感觉很难过……

卡伊多(走上前读石像下的文字):スケイス、イニス、メイガス……后面被消除不能读了。



黑玫瑰:我说啊,那个……其实我也是初玩者,刚才就已经穿帮了的。

卡伊多:嗯,是啊……

黑玫瑰:确是那样的,一直提心吊胆的心情怎么也不能舒畅。不管怎么说能够和我一起组队,大概你真是一个好人吧。我嘛……不管怎样也想调查——

银发男子巴鲁穆库(突然出现):你们在干什么!?

黑玫瑰:说什么嘛……我还想问你呢!

巴鲁穆库:没有时间说了!这里很危险!

[怪物出现]



黑玫瑰:啊?

巴鲁穆库:赶紧逃跑吧!快点!(冲上去将怪物一击击倒,但片刻间怪物又复活)毕竟这家伙……

黑玫瑰:讨厌,是什么嘛!这家伙不会死吗?(怪物身上笼罩着绿色光芒)它的身上在发光!感觉很不舒服……怎么会这样呢?

巴鲁穆库:是病毒,病毒置换了数据。这家伙的HP是无限的!

黑玫瑰:这家伙……

巴鲁穆库:刚刚赢得了少许时间,就趁这会儿脱出吧!

黑玫瑰:由于这家伙的原因……我要杀了它!

巴鲁穆库:不行,现在打不倒它!不忍耐的话,会死的!

从卡伊多意识深处传来声音:书——打开书吧……

卡伊多:书?

声音:强大的力量啊……由于使用者的心情决定拯救、毁灭,选择哪一样都可以。

[使用安装文件"黄昏の书"。书籍飞至卡伊多手中,卡伊多使用和人偶相同的招式"闪光腕轮",强大的冲击波将怪物一气击倒。病毒核心M入手]

卡伊多:刚才……和欧路卡那时的……

黑玫瑰(被刚才的乾坤一击惊吓得跪倒在地):……

巴鲁穆库:刚才的特技……是的,不就是那个吗?你应该和那个病毒原体是同一类的!我怎么会让你这种家伙来救助呢?

卡伊多:我刚才怎么了?为什么会那样做?

巴鲁穆库:不要装蒜了!最近,"THE WORLD"各处都有病毒侵害事件发生。对你们这些到处散布病毒,扰乱世界的家伙,我决不能饶恕!!

卡伊多:不是这样的!我……

巴鲁穆库:这么早就见到元凶了。拔出剑来!

卡伊多:不,没有理由和你作战的!(低下头)我不想战斗,只不过……

[罗斯耸起肩膀气势汹汹地走向巴鲁穆库]

黑玫瑰:等等,我说你!难道他不是刚刚才帮助过你的吗!?



巴鲁穆库:对你当然无法讲究信用,只是现在还没有确凿把握。一旦确认出你是它们一伙,那时,我一定会杀了你!(独自走出教堂)

海鲁芭(站在教堂屋脊上的神官服饰神秘女人):即使是菲阿娜的末裔・苍天的巴鲁穆库,也还是那样孩子气啊。







感染扩大



巴鲁穆库:我可没有心情跟电脑黑客讲话!

海鲁芭:他可是你搭档的友人哦。呵呵~

巴鲁穆库:欧路卡的?

[教堂里的主角和罗斯]

卡伊多:刚才的情景他就和当时的欧路卡一样,我正想着要尽可能去帮助他……这时,一个声音在耳边响起。"把书交给欧路卡",是上次那个女孩子的声音。

黑玫瑰:是这样啊,可是该怎么办呢?如果病毒原体再次出现的话……那种力量曾将你的朋友……那个……对不起啦。

卡伊多:我也不明白……这种力量到底是什么?她想要欧路卡做什么呢?拥有这种力量的我究竟怎么做才好?我想帮助欧路卡,但现在却什么也做不了……

[返回 BBS,得知上次自己发的帖子被删除,发现小鬼的挑战书。下线后阅读海鲁芭和黑玫瑰分别发来的 E-mail]

海鲁芭(E-mail):让我看看你的力量吧。当 OK 标记闪亮时,就可使用"数据引流",将怪物的数据置换……你的行动全部在监视之下……

卡伊多:(思考)知道腕轮的事,这家伙是谁?

黑玫瑰(E-mail):尽管还不太明白你说的话,但我是相信你的。近来真的很忙,空闲时候一起出去玩吧,呼我一声就行了。

卡伊多(回复):谢谢,以后请多关照。



[再次上线时发现两个 PC 角色(网络游戏中的玩家角色)在交谈]

艾达基玛(エダジマ):刚才在那边胡同里看见古怪家伙了,简直就像猫一样啊(笑),居然还有编辑成那样子的。

基库(ジ-ク):猫?嗯,见过见过,我觉得扮成兔子还好些。

[前往"疎ましき金色の阳鬼"(玩"捉鬼"游戏)]

[进入商店街左下角胡同]

艾鲁库(エルク):喂喂~我发现了有很多エナコロ草的区域,去不去呀?

米亚(ミア):去呀去呀!

艾鲁库:那么,整理一下装备——啊、米亚……

[米亚向主角疾步走去]

米亚:你!你!(卡伊多不解地指指自己)对了!是说你!(仔细端详卡伊多手腕)珍奇的腕轮啊!可以看一下吗?

卡伊多:你能看得见它吗?



米亚:当然了,我怎会看不见这么漂亮的腕轮呢?即使是眼睛看不见,但如果知道在那里确实存在的话,也就和看得见一样了。

艾鲁库:腕轮?米亚,是什么呀?我怎么看不见呢?

米亚:谢谢。给我看了这么好的东西。我感觉到以后我们还会再见面的,不自觉的预感……

那么,好啦,咱们去哪里?

艾鲁库:(侧身仔细端详卡伊多一会儿,接着去追米亚)等等啊~,米亚——那个エナコロ草呢?



[主角低头看着手腕上隐形的腕轮]



[回 BBS 得到提示后前往"茫漠たる骚灵の沙海"(发现白衣之少女)和"闭ざされし 忘却の双丘"(出现警告,转送不能)]

["茫漠たる骚灵の沙海"]

PC:看完 BBS 后想来看看,可是被管理人 NPC 赶了出来,说这里不是游戏的场所。

系统管理者:感谢大家来到"THE WORLD"游玩。这个区域,由于构成数据破损,现正处于极不安定的状态,不能够正常游戏。请立即返回 FIELD,通过 GAMEOUT 下线。

卡伊多:不行……如果在这里放弃的话,就不能救助他了!我要继续前进到下面看看。

[最下层发现病毒原体,使用"デ-タドレイン(数据引流)"后将之打倒]

弥丝特拉露:(~)\\…好棒哦!将怪物的数据置换,然后再将之打倒,真让人难以相信呀。你怎么能作到那种事呢?在 BBS 上发现了一个有趣的区域就跑过来尝试……那个怪人还对我说什么数据破损了……真是太古怪了(-_-b)这个暂且不说,好像有很多古怪的事情相继发生。总感觉最近的服务器问题主要出自这附近,感觉上是这样。嗯?啊!!锅要烧糊了!!(T.T)得赶紧下线 m(--)m。啊、那么下次我们一起组队去玩吧~



[得到弥丝特拉露(ミストラル)的数码地址]

[回到转送口接受广治(ひろし)的委托前往"心なき过食の巡礼"]

广治:你的眼睛很漂亮啊。既然看中了你的眼睛,那就有要事要委托你了。我的朋友在"心なき过食の巡礼"多次遭遇极恶怪物袭击吃了大亏。为了铲除这个怪物,我希望其他玩友给与帮助。你能帮我吗?

卡伊多:(出现选择)

1 好……可以(笔者选择)

2 那个……算了吧

广治:嗯,不愧是我所看中的人啊,这么爽快就答应下来了。那我们就一言为定!我在"心なき过食の巡礼"等着你。哈哈哈……

[下线后收到黑玫瑰发来的 E-mail]

黑玫瑰(E-mail):在房间里做什么呢?不要一味地玩游戏呀,也得适当出去运动运动,会长胖的~(笑)

卡伊多(回复):缺乏运动,你不也是同样的吗?该试着加入运动部锻炼锻炼了。

黑玫瑰(回复):这你可要听好了,我是学校网球部的主力耶!知道吗?一年级就成为主力选手的就只有我一个人!我的目标可是温布尔敦网球公开赛!(笑)

[前往"闭ざされし 忘却の双丘"时,程序出错区域不能进入,屏幕显示"黑客入侵",出现"黑客入侵页面"。黑客密码是 M02,但缺少病毒核心 M 暂时不能进入]

[前往"心なき过食の巡礼"]

卡伊多:(思考)广治先生在地下建筑中吗?说是会面,到底在哪里呀?去最下层看看吧。

[最下层发现广治正与怪物作战]

广治:漂亮眼睛君!终于见到你了!嗨!呦!(继续与怪物激战)啊,我想这种程度的攻击还不足以打倒它,那么就让你们看看我真正的力量吧!

卡伊多:不要紧吧……

广治:不用出手!!

[帮助广治打倒怪物]

广治:嗯、真是激烈的战斗啊……战利品给你们吧。(给主角"超流星の卷物")

卡伊多:谢谢。

广治:哈哈……不要客气了。我有预感和你们还会再见面的。等到那天我们再见吧,诸君!在未来的旅途中你们的头上将有星星之光照耀!

[得到广治的数码地址]



[回主题画面阅读匿名警告(服务器故障接连发生,游戏中发现异常情况要立即退出)和 CC 社的 E-mail 后得知自己中奖(发售一周年大抽奖),前往商店领奖品]

[得到可提升自身等级的稀有道具"法の书",但程序出错无法阅读]

[回主题画面阅读米亚发来的 E-mail,独自前往"果てなき大罪の累壁"]

米亚(E-mail):你的腕轮之力并不仅仅只有"数据引流",想知道吗?如果想了解,就带着它到"果てなき大罪の累壁",要一个人来哦。

米亚声音:喂!我正等着你呢。其实我对那个腕轮非常感兴趣。你能够过来我真是很感谢。我在地下建筑的最深部。你也来吧。

卡伊多:你……知道"数据引流"的事吗?

米亚声音:多少知道一点。

[在地下建筑入口有管理员阻拦,不听从劝阻继续前进]

米亚声音:怎么样,这种气氛?你看到破坏的景象了吗?但是,如果要产生新的东西,不破坏也是不行的。这对于人来说也是同样的,你明白吗?如果想知道腕轮的秘密就来这里,但是,也不要完全信任我。选择并不只有 1 和 0。在 YES 和 NO 之间,还允许有模糊暧昧的领域。有趣吧,人类……那个魔法阵已经靠近了。

[绿鸟怪 BOSS 出现]

米亚声音：让我看看，腕轮持有者的力量！

[击倒 BOSS，病毒核心 M 入手，米亚和艾鲁库现身]

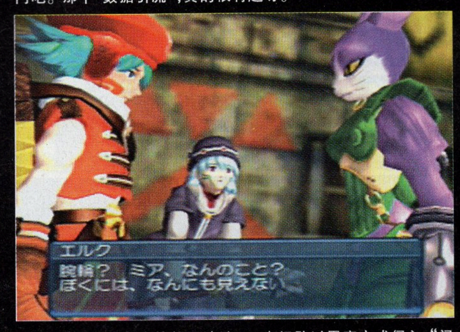
米亚：那是“数据引流”吧，头一次看见……

卡伊多：为什么你要愚弄我！

米亚：生气了？我想知道，你究竟拥有怎样的力量？如果是废物的话，那么即使教给你黑客入侵的方法也是毫无意义的。

卡伊多：黑客入侵？

米亚：你不是可以使病毒核心“数据引流”吗？不过要进行“引流”还需要一定的使用方法，只要掌握这种方法，就可侵入一些原本设有程序保护的领域。当然，这对于腕轮持有者以外的人来说，只是天方夜谭而已。现在我教给你黑客入侵的方法，来卡奥斯之门吧。那个“数据引流”，真的很有趣呀。



[得到米亚和艾鲁库的数码地址，3 人组队以黑客方式侵入“闭ざされし忘却の双丘”]

米亚：设置保护就说明一定有什么东西潜藏在里面……靠近魔法阵，病毒原体就会出现。使用“数据引流”，即可得到病毒核心。你能够拥有腕轮，应该是有一番原由的吧？

卡伊多：我拥有腕轮的原由……这个腕轮——实际上本应当是我的朋友的东西……（给米亚和艾鲁库讲述之前事件）

米亚：对于你的情况，我是无所谓啦，反正腕轮在你手上。我非常感兴趣的是持有腕轮的你打算要作什么。当然，在我能做到的范围内，我也会不惜余力地帮助你。

卡伊多：谢谢。

米亚：不用谢呀。我只是做自己想做的事情而已。

艾鲁库：喂，米亚……

[米亚下线离去]

艾鲁库：……

[回 BBS 读帖得到“疏ましき金色の使い魔”（鬼天王发来的挑战书）和“激怒する情热の旋律”（枣询问哪里有“スパイラルエッジ”，被告知所在区域是……但有强敌出没）]

[回主题画面阅读新闻、收到海鲁芭发来的 E－mai（病毒核心的入手方法 1），在 BBS 察看情报]

布琳（BBS 上努努“祝贺 THE WORLD 发售突破 2000 万”的回帖）：难道说、难道说你真的就是努努？好怀念呵！！还记得我吗？以前我们经常在一起战斗呀！那时候我们都是初玩者，动不动就会一起死掉（^◇^：）

[进入水之都，巴鲁穆库出现]

巴鲁穆库：我们又见面了，你认识欧鲁卡吗？



卡伊多：当然认识。我就是在那家伙的劝诱下才开始玩这游戏的。

巴鲁穆库：那我就要问问你了。自从那次异变以来，和他的联络就完全中断了。他现在在做什么呢？

卡伊多：如果相信我的话就跟你说。

巴鲁穆库：那得根据内容了。

[跟巴鲁穆库谈起往事]

巴鲁穆库：原来如此……但是不管怎么说还不知道哪些是真实的。你的腕轮之力，和使得欧路卡意识不明的力量是完全相同的……这个你总还记得吧！

卡伊多：那件事……当然记得。

[巴鲁穆库离去，海鲁芭于身后出现]



海鲁芭：现在可没有消沉的时间啊。

卡伊多：……你是？

海鲁芭：是敌？是友？（笑）（深施一礼）只是个爱多管闲事的警告者。

卡伊多：是给我发 E－mail 的人？海鲁芭？

海鲁芭：请你还是多注意琉斯吧。琉斯是系统管理方面的人。持有腕轮的你需要对付病毒。所以，这个是必要的吧？（将病毒核心 O 交给卡伊多）你这种表情分明在说“为什么，你知道这个呢？”想说我是个监视者吗？（凑近）“你常常在被别人监视着呢”



卡伊多：……为什么要协助我呢？

海鲁芭：协助？啊，怎么说呢……得到协助的或许是我这边吧。那么，再见。

[CLEAR“疏ましき金色の使い魔”（捉鬼游戏）]

[“激怒する情热の旋律”]

枣：想得到“スパイラルエッジ”而尝试着潜入地下建筑……可是现在非常害怕……不行不行！我必须要改变……不正是因为这个才开始玩这个游戏的吗？笨蛋笨蛋，枣是笨蛋！！还想要“スパイラルエッジ”呢……（跑进地下建筑）

[寻找枣，在最下层取得“スパイラルエッジ”]

枣：哎，已经得到“スパイラルエッジ”了，太好了！！

[将“スパイラルエッジ”送给枣]

枣：哎？这样好吗？但是，我没有可以回赠的东西呀……对了！用我的身体来偿还！



卡伊多：什么？！

枣：那个……不是的……不是那个意思啊……我是说如有用得上我的地方，我会尽力帮忙的。

[枣的数码地址入手]

[回主题画面收到谜之少女（求救）、黑玫瑰、弥丝特拉露的 E－mail，得知通往 θシ－タ服务器路径，前往高山都市ドウナ・ロリヤック。收到弥丝特拉露、广治 、枣的 E－mail。收到弥丝特拉露的 E－mail。再次收到弥丝特拉露的 E－mail]

黑玫瑰（E－mail）：正像你之前描述的那样，持有巨大十字架的家伙和白衣女子，现在在 BBS 上已经成为讨论话题。在“静稳なる久远の白魔”再次被人目击，我们也通过 θシ－タ服务器一起去看看吧。

[卡奥斯门菜单中已可以选择 θシ－タ服务器转送]

弥丝特拉露（E－mail）：最近给家人做苹果派吃，可是我做的真是失败啊（^－^：）连果盘都给烤焦了。卡伊多喜欢吃什么呀？

卡伊多（回复）：最喜欢“鸡素烧”（日式牛肉火锅）。

枣（E－mail）：我是初中三年级学生枣，15 岁。是学校里的图书委员。自从玩那个游戏开始，就想试图改变自己。给你们带来很多麻烦，对不起啦。以后还请多关照我呀。m（－－）m

卡伊多（回复）：我是初中二年级的，比我大一岁啊。也刚开始玩那个游戏，以后大家相互关照吧。

[前往“静远なる久远の白魔”]

シ－タ服务器

黑玫瑰：喂，让女孩子等你可是违反规矩的呀！（笑）去“静稳なる久违の白魔”吗？我在卡奥斯门等你，整理好装备马上就来吧。

卡伊多：嗯，马上就过去（笑）。

[进入“静稳なる久违の白魔”]

卡伊多：这里到尽头了。没有黑色的家伙和那个女孩子。

黑玫瑰：被蒙骗了？真的发生了那件事吗？其中必有原由。在这里呆着也无济于事，不然先回去？

[于道路尽头返回，在水之都听到米亚和艾鲁库对话]

艾鲁库：米亚，最近你很怪啊……你对那家伙那么在意吗？

米亚：我想做什么事，和艾鲁库没有关系吧。

艾鲁库：米亚……很喜欢那家伙吧？

米亚：喜欢？从何说起？

艾鲁库：米亚……我，喜欢米亚啊。

米亚：什么？为什么这样说。古怪的感觉。

[在水之都传送点遇见艾鲁库]

艾鲁库：喂！我有一个很中意的地方，但总感觉有些古怪，或许那里有病毒原体。所以只有委托你了。是“丰壤なる微笑の菌系”，一起去吗？

[与艾鲁库一起前往“丰壤なる微笑の菌系”]



卡伊多：不是没有什么特别古怪的吗？

艾鲁库：对不起……那个……真的是要拜托你了……我会把到目前为止所收集的全部道具都给你的，所以……那个……请把腕轮换给我！拜托！求你了！如果那样的话，腕轮持有者也就不存在了，我和米亚就可以像以前那样在一起痛痛快快地玩了。如何？怎么样呢？

卡伊多：想去地下建筑看看，或许有什么在里面……

[地下建筑最下层]

艾鲁库：其实并没有我先前所说的那种事，全部都是谎言……只是为了把你叫出来，我才编造了那样的事。（米亚出现）米亚，你为什么会在这里呢！？

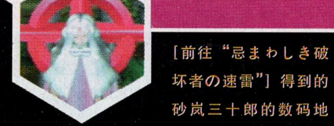
米亚：艾鲁库！！！

艾鲁库：米亚在呼唤我呢。米亚，是我啊！

[[在地下建筑 3 层遇见米亚，与怪物战斗]







米亚：艾鲁库……毕竟还是来这里了。我正在找你啊。

艾鲁库：在找？我吗？

米亚：我也说不清楚……艾鲁库不在的时候感觉非常寂寞啊。

艾鲁库：谢谢米亚……但是喜欢的区域变成了这样。

米亚：从理论上说区域数是无限的，我们喜欢的场所还可以再发掘出来。

[击倒怪物后返回]

[回 BBS 察看信息，得到“疏ましき金色の香”(鬼天王挑战)、“忌まわしき破坏者の速雷”(砂岚三十郎询问等级 8 的刀所在区域，获得情报后迅速前往)、“柔らかき孤高の三色すみれ”]

萌璃(BBS 发帖“终于完成了”)：卡鲁殿下的 fans 俱乐部终于完成了！fans 快来参加！想要参加的人可在 BBS 上倾吐对卡鲁殿下的思慕之情，卡鲁殿下也有可能御览到哟！！

海力鲁(回帖)：我来报到。卡鲁殿下太帅了！！(叫)

由乃丽(回帖)：殿下在我的眼前只是一闪而过，可是，这第一眼的瞬间我就感觉到她是我的命运之神。一定要让我加入啊！！

牙茁亚(回帖)：不苟言笑的卡鲁殿下，啊，我忍受不了了！

萌璃(回帖)：卡鲁殿下最近常去“柔らかき孤高の三色すみれ”，大家也集合起来一起去吧，在那里或许会看到卡鲁殿下呢。

[水之都米亚和广治发生事件]

广治：真的要把这个道具送给我吗？

米亚：当然！

广治：噢，那就快些吧……(使用道具，广治的身体变成红色)啊！！



米亚：呵呵呵呵……想要治疗的话就去“鼻曲がる沸血の处刑场”吧，那里可以找到回复的道具。

广治：这……该死！

卡伊多：(走过去)你怎么了？

广治：……是色男之药

卡伊多：那还是先去“鼻曲がる沸血の处刑场”吧。

广治：我可不想以这种丢人的姿态继续冒险！请和我一起去“鼻曲がる沸血の处刑场”寻找回复道具吧。

[和广治一起前往“鼻曲がる沸血の处刑场”寻找解药。经多次周折终于找到“真・治疗药”，返回]

[CLEAR“疏ましき金色の香”(捉鬼游戏)]



[前往“忌まわしき破坏者の速雷”]得到的砂岚三十郎的数码地址]

砂岚三十郎：呵呵呵，看过 BBS 后就尝试着来到这里。察看了这附近的宝箱，可是都是一些破烂货……是有人在开玩笑吧。只不过是恶作剧而已，我看你也用不着再找那刀了。……不过如果谁拿到那个“コテツソ－ド”，还请转让给我。

[在地下建筑最下层找到“コテツソ－ド”]

卡伊多：这就是三十郎所要找的宝物了。

砂岚三十郎：真的有“コテツソ－ド”吗？这把刀送给我怎么样？

[将“コテツソ－ド”送给砂岚三十郎，得到他的数码地址]

[回主题画面阅读新闻]

[在 BBS 察看情报]

[回主题画面接收黑玫瑰的 E－mail，得到“咒われし失意の乐园”]

黑玫瑰(E－mail)：最近去了“静稳なる久远の白庞”，在地下建筑深处探索却什么也没有。我想一定是那个发帖的玛莉在愚弄别人。于是我直接发 E－mail 问她，结果一直没有回音……我被骗了！！

[前往 θ シ－タ服务器的高山都市]

[前往“柔らかき孤高の三色すみれ”]

海力鲁：看起来你很强的啊……请把这个转交给卡鲁殿下。

[送给卡鲁蒂尼(ガルテニア)的求爱信入手]

卡伊多：这个嘛，真让人为难啊……

海力鲁：又不是给你的！拜托了！如果把信扔掉的话后果我可就不管了！

[发现卡鲁蒂尼向下一层跑去]

卡伊多：……(思考)坏了，卡鲁小姐跑到下层去了。

[海力鲁等人追来]

由乃丽：卡鲁殿下……没事吧……

海力鲁：快点啊！真该死！

封留亚：像这样一个劲追卡鲁殿下也不好啊……

萌璃：卡鲁殿下一个人去地下建筑深处了……

[追上卡鲁蒂尼]

卡伊多：是卡鲁蒂尼……小姐？

卡鲁蒂尼：好像一点不懂礼仪啊。

卡伊多：对不起。你是卡鲁蒂尼小姐吗？

卡鲁蒂尼：是啊。有什么事啊？

卡伊多：有人拜托我转交给你一封信。

卡鲁蒂尼：有人？

卡伊多：我想是你的 fans 俱乐部的人……

卡鲁蒂尼：我不要！

卡伊多：(思考)好像是在逼迫她。

卡鲁蒂尼：纠缠不休，真讨厌！

卡伊多：是因为我们约定好了……

卡鲁蒂尼：你不是在强迫我吗？

卡伊多：好像是那种感觉。

卡鲁蒂尼：不管你们有什么约定。还是少管我吧！……让我做自己喜欢做的事吧！

[在最下层堵截住卡鲁蒂尼]

卡鲁蒂尼：你很强啊……我知道了。我接受那封信，但有一个条件……下回冒险时叫上我同去，但绝对不能有那些纠缠不休的人在。让我使用道具脱出，那些家伙应该还在地下一层等着我呢。

[得到卡鲁蒂尼(ガルテニア)的数码地址]

[返回地下一层]

由乃丽：卡鲁殿下没事吧？

海力鲁：信也交给她了！

萌璃：什么？使用道具先回去了！？

由乃丽：那大家一起下线吧！

一同：好！

[回主题画面收到卡鲁蒂尼的 E－mail]

卡鲁蒂尼(E－mail)：我喜欢生物。

卡伊多(回复)：喜欢什么生物？

卡鲁蒂尼(回复)：章鱼……还有乌贼、海参……吃起来很有嚼头的，口感好。

[和黑玫瑰一起前往“咒われし失意の乐园”]

[程序错误，进入黑客画面 A03B02Q01]

[回主题画面收黑玫瑰的 E－mail]

[高原都市看见弥丝特拉露，发生事件。得到“瓦解せる刹那の螺旋”组合]

阿伯伊罗恩(アペイロン)：不行不行！这可是超级稀有道具啊。9999GP！再不能还价了！



弥丝特拉露：你有“ニコニコロ－ン”之类的吧？

阿伯伊罗恩：如果再多给些 GP 的话……

弥丝特拉露：哇，那要去“ロ－ン地狱”啊，你就饶了我吧……‘s(－'－;)

阿伯伊罗恩：“ロ－ン地狱”……别这样说啊。

弥丝特拉露：我可体验过了……(T'T)

阿伯伊罗恩：那么，交涉决裂了。

弥丝特拉露：(看见卡伊多)啊……你看到什么了吗？(^;)

卡伊多：大致是“‘ニコニコロ－ン’之类的没有吗”往后的内容。

弥丝特拉露：啊哈哈哈。σ(^◇^;)我可是不把全部道具集齐，就不甘心的人。所以不自觉地就认真起来了(^－^;)

卡伊多：是啊。

弥丝特拉露：喵～那我到周围转一圈，先晒晒你吧，好让你清醒清醒(*^－^*)。(离开)

阿伯伊罗恩：(对卡伊多)喂！你对《铁壁之书》感兴趣吗？我这里可有啊。装配上这个道具，可以很高几率地使敌人的攻击无效

卡伊多：……

阿伯伊罗恩：999GP 怎么样？

卡伊多：哎？刚才不是对弥丝特拉露说 9999GP 吗？

阿伯伊罗恩：胡说。我怎么可能会错了一位数呢？先不管那些——反正刚才那人也不在这里。你买吧。对你有很大帮助的。

卡伊多：不需要。

阿伯伊罗恩：别那么说啊，买吧。可以使攻击无效，好好想想。

卡伊多：但是不需要。

阿伯伊罗恩：你这人怎么这么固执…可是我也很顽固。不用再说了，拿着！(将《铁壁之书》交给卡伊多)那个海鲁芭是一个品行恶劣的黑客，你可要多加小心啊。(离开)

弥丝特拉露：(返回)刚才那个人呢？

卡伊多：已经走了。

弥丝特拉露：哎呀，来晚了……(TT)刚把不必要的道具全卖掉。啊，对了！刚才听武器店老板说“瓦解せる刹那の螺旋”那个区域非常危险。一起去吧。还想再试试绝技呢。走吧！兴奋啊兴奋！

[前往“瓦解せる刹那の螺旋”，进入黑客主页 A02N01 入侵成功。卡伊多依靠腕轮之力击倒 BOSS，得到病毒核心 Q]



弥丝特拉露：真好啊，那个腕轮。在哪里得到的？我也想要啊。

[主角讲述过去之事]

弥丝特拉露：哎……还设计有那种特殊事件啊。

卡伊多:不是的,那不是特殊事件……
弥丝特拉露:啊!下雨了——!洗过的衣服!我得下线了。
[回主题画面收黑玫瑰和卡鲁蒂尼的E-mail,得到组合"美しき誰がための宝珠"。在BBS得到组合"疏ましき金色の新事実"]
[CLEAR"疏ましき金色の新事实"(捉鬼游戏)]
[和黑玫瑰前往"咒われし失意の乐园",进入黑客主页,A03B02Q01入侵成功]
[进入最下层一布满玩具熊的房间]
卡伊多:这里是……?
文字:因此我给她起名叫阿乌娜(アウラ)。如果没有你,就不会有这个孩子。光辉的孩子——阿乌娜。她寄托了我们的意志,寄托了我们的未来。因为她是我们的……
["ハロルドの手记"入手]
黑玫瑰:这都是些什么?
卡伊多:我也不明白……但是,阿乌娜不就是那个女孩子吗?
黑玫瑰:那个女孩子……就是那个给你腕轮的?
卡伊多:嗯。感觉是……
黑玫瑰:啊,这里也有……
文字:背向被"波"所蹂躏的麦地,身影旁边是女儿的低语"一定、一定会回来"。随后,女儿不知去向。在旅途终点等待着的是真实,然而她们却丧失了自身生长的土地。
["碑文の断片OO"入手]
黑玫瑰:这是什么?不明白啊。
[回主题画面收黑玫瑰(正在调查BBS上"MISSING"的回帖)和卡鲁蒂尼(回复:还喜欢乌贼、海参等有嚼头的东西)的E-mail]
[回BBS得到"萌え立つ过越しの碧野"]
[前往"美しき誰がための宝珠"]
卡伊多:这里有什么呀?
卡鲁蒂尼:不认为这里有静静开放的花吗?
卡伊多:在找一种花呀?能找到也好。
卡鲁蒂尼:没有啊……一朵在山野里悄悄开放、悄悄谢落的花……
卡伊多:卡鲁蒂尼真是罗曼蒂克啊。
卡鲁蒂尼:讨厌,闭嘴!
卡伊多:(笑)
[地下建筑中]



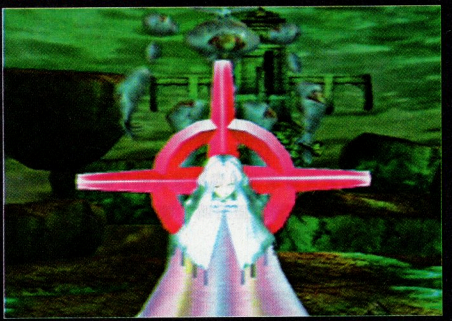
卡鲁蒂尼:我总也想试试那种蒲公英做的棉帽子……
卡伊多:微风吹过的感觉很好吧。
卡鲁蒂尼:不,如果偶然钻进耳朵,那可就痒死啦。
卡伊多:……如果真有这样的道具,也告诉我一声。
卡鲁蒂尼:……是我想得太多了。回去吧。
[前往"萌え立つ过越しの碧野",见到波布(ボブ),得到"埋もれし异教の热砂"]
波布:啊?是欧路卡的朋友们?是了,所以才知道这个场所。欧路卡呢?
[主角讲述过去之事]
波布:有那种事……难道说——那个传闻……
卡伊多:传闻?欧路卡也那样说……
波布:据闻在"THE WORLD"中还有一些未知的东西隐藏,听说过吗?
卡伊多:欧路卡就是因为这才去调查的吧?
波布:我们也不知道详情。不过琳达(リンダ)知道许多有关这方面的事。在此方面她比我们了解得更多。你可以到"埋もれし异教の热砂"去找她。
卡伊多:谢谢。那我去那里看看。
波布:这个给你——
[《觉醒的秘传书》入手]
波布:欧路卡不是也打算把这个交给你吗?
[前往"埋もれし异教の热砂"]
琳达:你们是欧路卡的朋友?从波布那里听到过。是想询问有关传闻的事吗?"THE WORLD"并不仅仅是个网络游戏……在其中还有怀着其他目的的某些东西蠢动。
卡伊多:怀有其他目的的是指什么?
琳达:那不过只是个传闻,是否真的存在还未经证实……欧路卡和巴鲁穆库正在为抓住其正体而积极行动。



卡伊多:欧路卡和巴鲁穆库?
琳达:苍天的巴鲁穆库,苍海的欧路卡——不用说他们是"菲阿娜的末裔",那两个也是现今最强的搭档了。尽管如此,就算是欧路卡也……不想说不好听的话了。这一切只是传闻而已,忘了它吧。
卡伊多:所以是不行的!……因为我是欧路卡的朋友。
琳达:原来如此,是因为那种原因……那么,去"孤立せる沉默の大盖"看看吧。听说欧路卡在那里发现了奇怪的房间。去吧!你将受到夕暮龙的加护。
[得知"孤立せる沉默の大盖"]
[前往"孤立せる沉默の大盖",通过黑客密码B04C01O01侵入,发现一间有多处地方被消除的房间]
卡伊多:这里是怎么回事?房间……消失了?
["碑文の断片?"入手]
卡伊多:像是有人将这里的东西强行消去的样子。看来也别无他策了,还是下线回去吧。
[在"孤立せる沉默の大盖"得到"碑文の碎片"]
[返回主题画面收到黑玫瑰的E-mail,得到"大いなる最荣ての沃土"]
黑玫瑰(E-mail):已经成功地与阿鲁夫的朋友联系上,约定在"大いなる最荣ての沃土"同上次发帖的梅谷见面,你也一起来吧。还是和我搭档好~



[和黑玫瑰一起前往"大いなる最荣ての沃土"]
["大いなる最荣ての沃土"]
黑玫瑰:汇合地点在地下建筑的最深处。
[最下层看见管理人和一女子正在交谈]
黑玫瑰:梅谷?阿鲁夫所去的区域在哪儿?
梅谷(メグ):……已经用不着了。
黑玫瑰:哎?为什么?到底怎么了?
梅谷:刚才在BBS上写了文字密码组合……但好像出了问题……对不起!(离去)
黑玫瑰:啊,走了……刚才你听到了吗?
卡伊多:嗯,BBS!
[回BBS得到情报,发现回帖被消除]
[回主题画面接收黑玫瑰、海鲁芭和谜之少女的E-mail,得到"选ばれし绝望の虚无"]
黑玫瑰(E-mail):回帖被消除了……没有办法啦!都已经差不多找到了。
海鲁芭(E-mail):被消除的内容如下
梅谷(发帖):
"选ばれし绝望の虚无"
　　发现女孩被手持十字架的黑衣角色追杀。阿鲁夫的家人发来E-mail,据闻他在游戏中意识不明而入院……
卡伊多(思考):持有十字架的黑衣角色……是他!就是我和欧路卡遇到的那家伙!终于找到了!!
[前往"选ばれし绝望の虚无",通过黑客密码A01B04C0101侵入]
黑玫瑰:你打算瞒着我偷偷去哪里?
卡伊多:或许那家伙就在那个地方。使欧路卡这样的好人遭受那种不幸的家伙……
黑玫瑰:打算去打倒他?
[进入"选ばれし绝望の虚无"]
卡伊多:腕轮……在发光……
[谜之少女出现]
少女:你终于还是接到了……我的E-mail。但是——已经没有时间了(飘然而去)
卡伊多:哎?等一下!我还有事要问你——
[少女被固定在红十字魔杖上,身后出现最初追杀来的人偶]
卡伊多:!?不行!!
[少女被人偶发动冲击波击中分作三个红球飞向远方,主角一行与人偶展开最终决战]



[击败人偶,主角背后出现魔物身影。关键之时海鲁芭出现,使用法杖一举击溃魔物救下主角]



通关字幕:最初我们什么也不知道,然而在之后……我们的战斗真正地开始了。
[通关后出现PARODY模式]
[在主题画面接收E-mail得到"急まわしき誰がため巨人"]
[在BBS得到"疏ましき金色の门"]
[CLEAR"疏ましき金色の门"(捉鬼游戏),得到"小鬼のバッジ"]
[通过黑客密码P01进入"急まわしき誰がため巨人",打倒寄生龙CLEAR]

文&责编/SHINGING




.HACK感染扩大

超攻略道场



PS2
- ▶厂商：SCE
- ▶类型：RPG
- ▶媒体：DVD－ROM

好评发售中

责编／SORA

波波古罗斯 3 流程攻略

波波古罗斯

●波波古罗斯城

“很久很久以前，妖精的森林还存在，世界上到处都是精灵的时候——有一个叫做波波古罗斯的小国家。”

“波波古罗斯？”

“对，这就是我们所居住的国家的故事。”

“精灵是什么？”

“精灵呢，构成了这个世界所有的形态。”

“喔？我不太明白呀！”

“是呀，对皮诺来说也许有点太难了呢。好了，已经很晚了，今天就说到这里好吗？晚安皮诺，你看到的就是精灵哟！”

“啊……精灵！”

从自己的房间（3F）出来到楼下（2F），移动到龙之像对面的接见大厅，与父母对话，这里可以从ナルシア那里得到手绢（ハンカチ）。

在王宫大厅上与卫兵交谈得知他患了感冒，将手绢给他可以得到铅笔（えんぴつ）。

●波波古罗斯城下镇

这时武器屋正在休业，无法购买武器，所以先去道具屋买一些回复道具比较好。

从酒屋 2F 到西北钟楼塔的路上会遇上一个人，回答出他的问题可以得到愈しの叶，答案为［风が吹く！——メイド长——ドン］。

●波波古罗斯城花园～龙之祠

花园西北的道路上有两名士兵在练剑，顺这条路前行到达水车小屋，从那里进入地下水路向龙之祠前进。

龙之祠

●龙头像广场（西侧）

踩下广场左侧通路的黄色按钮会出现通路，打开最深处的宝箱可以得到古ぼけた剑，同时进入战斗，从这次战斗以后就会出现随机遇敌的情况。

在最初的岔路向右走可以得到愈しの叶与ミントドロップ。

到达刚才无法开启的门，推动附近的箱子，将其推到按钮上面门就可以打开了。

继续前进会见到台座、石珠这些奇怪的东西，将石座中间的箱子推开，然后再把外面的石座推入空隙中，踩下按钮，石珠会滚入下面石像的眼中，同时广场东侧的门也会打开。

●龙头像广场（东侧）

前进一段时间会发现前面的桥断掉了，这时先将箱子推进左边断桥，过桥走上左面的石台，将两个箱子推入右边的断桥，这样就可以通过了。

用相同的方法解决石珠问题。

进入龙之口与 BOSS ヴァルダロス交战。



BOSS 战　ヴァルダロス　HP:140
如果皮诺（ピノン）的水平不到 LV3，HP 和速度都不是很高，只有不断进行攻击－－回复的操作才有可能取胜，万一药草的数量不够就很有可能被做掉，最好还是 LV3 以上再去挑战。 LV3 以上可以承受 3 次一般攻击，如果受到プレス的攻击马上回复则不会有问题，总的来说这一战比较简单。

“你好，我叫皮诺。”

“帕布……”

“什么？我听不太清楚啊，嗯，对不起，你说的我听不懂啊！”

“帕布……”

“那么，就叫你帕布好了。”

“帕布……”

“哈哈，对，那么你的名字就是帕布咯……哇！”

“吓了一跳啊！”

“帕布……”

“好痒痒啊，帕布。”

波波古罗斯～波波罗平原～海岸

●波波古罗斯城～城下镇

到酒场去会再次遇到白天出题的人，回答对他的问题可以得到皮の服，答案为［6 脚——知惠の王冠——3 间目］。

在这之后去武器物，整理装备后出城。

●波波罗平原 1

出城后发现帕布向远处跑去，顺着帕布的方向一直前进（铺装路），路外宝箱内获得道具（ミントドロップ、10G、愈しの叶、光の玉、300G）。



●波波罗平原 2

道路前有一块路标牌，左边通向タキネン方面，右边通向海岸方面。一直沿着通向海岸方面的铺装路行进就可以到达海岸［キネン方面路外宝箱内获得道具（愈しの叶、解毒剂、愈しの枝、200G、光の玉、愈しの滴）；海岸方面路外宝箱内可以获得道具（10G、50G、愈しの叶×2、愈しの枝）。

●海岸

见到女主角露娜。

皮诺：“帕布！等、等一下……抓到了！……哎……嘴里面全是沙子。”

露娜：“对不起，看笑话了……没关系吧？”

皮诺：“啊、嗯……你是？”

露娜：“我是……那个（回头望了一眼月亮））——露、露娜！我叫露娜！”

皮诺：“露娜……非常好听的名字呢！”

露娜：“是、是吗！”

皮诺：“我是 ……”

露娜：“知道的！皮诺是吧？”

皮诺：“哎？为什么会知道呢？”

露娜：“那个……哈哈，这是秘密哟！”

皮诺：“哎？不要吧……算了，好吧，那么，露娜！一起玩吧！”

露娜：“嗯！”

风之圣域



●风之圣域一番岛

从开始的地点利用跳跃之岩来到岛上，逆时针行进发现乌龟道具屋与记录点。

一上来的岔路左侧一根石柱挡住了道路，向右行进踩下按钮石柱消失。［道具（サテンの服、健康サンダ

ル、珊瑚ロッド)]

利用绳梯前进后前方被强风挡住去路，继续前行会被强风吹到另一个小岛上，利用跳跃之岩可以返回一番岛并且避开强风[道具(光の玉)]。



岛的顶部利用跳跃之岩离开。[道具(体力リング)]

利用通向最上部的绳梯前进，踩下按钮会有石柱消失。推动岩石使其落下到下面的方形洞穴成为跳跃之岩，利用这个跳跃之岩可以到达二番岛。

●风之圣域二番岛

利用绳梯到达最下面，从岛中央向周围探索会发现可以推动的箱子。将它们放在对应的按钮上，再把岛中央的按钮踩下，风之精灵就解放出来了。



风之精灵登场，可以学会新的特技，而且从现在开始，发现有羽根之印的跳跃之岩，走到上面按△键就可以借助风之精灵的力量进行跳跃。[道具(虹色の玉)]

皮诺:"那个……"

风之精灵:"皮……诺……皮诺皮诺皮诺皮诺皮诺……呀……皮诺你来救我了呢!"(用头部在皮诺脸上蹭来蹭去)

皮诺:"哈哈哈哈……好痒痒啊。哎? 但是，为什么知道我的事呢?"

风之精灵:"过……分! 我们每天都在一起、还说在一起就有好心情……"

皮诺:"啊、难道你是风之精灵的同伴?"

风之精灵:"对对对! 就是那个! 但是不是同伴，全部都是我哟! 所以呢，我就是风! 嘿哈……没想到竟然可以这样和皮诺说话呢……嗯……皮诺皮诺皮诺……"

帕布:"这里是风之圣域吧? 那么你的本来面目应该是……"

风之精灵:"啊、那是——什、什、什、什、什么? ? 对不起对不起对不起……不要吃我不要吃我不要吃我……不要笑啊!"

皮诺:"没关系，帕布是不会吃你的!"

风之精灵:"真的?"

……

●风之圣域三番岛[4-5]

着陆地点旁边有两根石柱挡路，分别按逆、顺时针的顺序环绕小岛，按下开关，石柱消失，就可以向四番岛前进。[道具(解毒剤、虹色の玉、万能药、ハーブあめ)]

●风之圣域四番岛



从记忆点开始只有一条路。另外，在岛上笔者找到了22个风之元素(エレメント)，可能还会有更多。

BOSS战　ケイモス　HP:1200

由于风属性的特技效果不好，所以纯粹的攻击才有实在意义。皮诺主要负责攻击，露娜以便注意回复以便攻击，只要HP控制在30以上，这次战斗就和轻松了。

海岸~波波古罗斯~タキネン溪谷

首先，海岸上有3个道具与大量的精灵元素，千万不要拿少了。[道具(愈しの霞、万能药、解毒药)]

回到波波古罗斯王宫自己的房间后发生剧情。

虽然"出题男子"会继续提问，答案为。[ハンカチ——右——チャーハン]

另外城中有相当数量的精灵元素，注意收集。

●波波古罗斯~波波罗平原

去タキネン村的路上发现桥坏掉了，但是没有问题，风之精灵可以解决，过桥后路标右侧有宝箱。

●タキネン溪谷



从路标左侧前进，有左右两条路，向左走很快可以到达タキネン村，向右走则有许多道具和精灵元素。(只是本作遇敌率实在太高。)[道具(10G、愈しの滴、愈しの枝、ハーブあめ、俊足リング、50G、虹色の玉)]

タキネン村~フローネル之森

●タキネン村[5-2]



与马鲁克发生剧情后(道具屋前)，最好立即购买装备。(皮诺与露娜无法装备的)

店员:"喂! 小心啊! 不要把袋子搞掉了哟!"

皮诺与马鲁克同时:"啊!"

……

马鲁克:"很危险吧! 好好看着点前面啊!"

露娜:"你说什么啊! 不好的应该是你吧!"

马鲁克:"说什么? 我没有不好! 真正不好的是你们哟!"

皮诺:"嗯……嗯……对不起。"

露娜:"没关系吧? 这里擦伤了! 我来帮你舔舔……"

皮诺:"好。好了。没关系的……啊。很痒痒啊!"

马鲁克:"不，不对! 哎! 这样一对男女!"

露娜:"等。等一下! 总该稍微道一下歉啊!"

●フローネル之森



进入森林后马鲁克就会加入，沿河岸前进，接近马鲁克的家时事件发生，进入炎之圣域。[道具(革のブーツ、おまもり、爽快キャンディー、愈しの滴)][5-4]

炎之圣域



●开始~第一次高阶段!

利用风精灵的力量将台座点燃，然后门就会打开，在深处将箱子推入熔岩中，接着会出现道路。[道具(愈しの滴)]

点燃台座后门会打开，将箱子推入缺口后前进[道具。(腕力リング、焰の服)][6-5]



●龙之像的广场~マグマ之川

先将左边的箱子推落，然后再推入缺口。

还有一处将箱子推入熔岩后会听见效果音，这时深处被熔岩埋住的宝物已经可以拿到了。[道具(甲罗の靴、万能药、愈しの果实、タイダルロッド)]

●熔岩之丸

由于这里的熔岩量减少，所以可以进入其他的道路了。推动附近的箱子，将其推入右边的楼梯，点燃右面楼梯上的台座，再把箱子推到左面的楼梯，就可以去取宝了。[道具(虹色の玉、狩人の服、月の惠み)]



●烛台地区

西面的洞内只要将台座点燃，再推到相应的位置就OK了。

北面的按照下→左→上→左→下的顺序点燃，再推到相应位置。

东面的先将火源的台座推到对应位置，在将台座点燃，推到相应位置。

炎之精灵解放，炎之精灵元素登场。[道具(盗贼の音叉)]

火之精灵:"有光存在的地方同时也有黑暗，照亮黑暗的就是炎，如果感到黑暗的话，照亮它的就是正义之炎，被人们称为炎的使者的人，在这里参上! 说到这里，为什么皮诺会在这里? 这里不是人可以到达的地方哟!"

皮诺:"嗯，走在森林的时候，突然着起火来……哎? 知道我的事情?"

火之精灵:"太、太冷淡了——不仅知道，我们一直都在一起啊，一起读书一起学习，在夜里，还帮你烘干床单……"

皮诺:"不—那个太不好意思了——啊……啊……

啊……是炎之精灵吗？"

火之精灵："猜对了！然而为什么一可以这样和皮诺说话呢？太高兴了！"

帕布："那么，为什么你被封印了？圣域最近一直很奇怪啊！"

火之精灵"唔，是啊，果然现在黑暗的力量变强了——哦？！你、你是谁？！想吃吗？！想吃我吗？！！正好！我是不会惧怕任何人的挑战的！！正义会胜利的！"

帕布："不、不好啊！"

皮诺："帕布是不会吃你的。"

火之精灵："真的？"

皮诺："嗯，真的。"

帕布："不会吃的一为什么大家看到我都会害怕呢？好好相处嘛。"

火之精灵："这个因为……那就和睦相处吧，你真是个奇怪的家伙……"

皮诺："太好了呢，帕布。"

岩之丸洞窟

利用炎之力将台座点燃，然后在内部将箱子推动到对应位置就可以拿道具了。[道具（愈しの滴、健康六番、フレイムアクス)]

●熔岩之丸～最深处

在燃烧着的门前利用炎之精灵力将台座点燃。

里面与イブート进行 BOSS 战。

BOSS 战　イブート
HP:右手ミラクル 4000/左手ファイアー4000/身体 2000
首先使用ミストスクリーン（皮诺与露娜的连携技）增加防御力，再使用ブレイズアップ（马鲁克与露娜的连携技）增加攻击力。等到力槽变成红色反动总攻击，无论如何要先将两手打倒。 HP 减少就用ヒールレイン（皮诺与露娜的连携技）回复。 此外记得要装备 MP 回复道具。

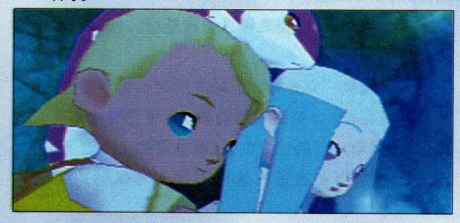
かけあし之泉～マルコ的家～ポポロクロイス～海岸

●马鲁克的家



先不要去タキネン村，从炎之圣域情节发生的地方继续向前，遇到马鲁克的母亲蕾欧娜，发生剧情后去第一次见到露娜的海岸。

这里可以先回到ポポロクロイス，出题男会继续出题，答对后得到虹色の玉，答案为：[4 枚——ウサギ——斧]。



●海岸

海岸的两端都有可以进入冰海的路。[道具（月の恵み、愈しの滴)]

冰　海

将印有火焰纹章的冰块全部融化，这样就可以前进



了。[道具（愈しの果实)]

由于这里的敌人比较强悍，所以在记录点附近锻炼比较好。[道具（精灵の铃、爽快キャンディー、そよ风サンダル)]

●情节发生的广场～最深处

露娜："你……你是那样美丽的海……怎么会……"

皮诺："不一定什么也不知道呢。露娜。"

露娜："哎?"

皮诺："来，看，冰的对面好象有什么东西?"

露娜："冰的……对面?"

皮诺："那里……是否可以通向圣域呢?"

露娜："嗯，对呀！……不行……不可能的……到底怎么样到那里才好呢?那么厚的冰，什么也没有，果然。海已经……"

皮诺："说不定切断它会很好呢?"

露娜："切。切断……"

皮诺："那个大块的冰就会落下来啊！不能放弃！已经说过他会落下来，放弃的时候就会真正的结束，但是什么事情都是不可能结束的！"

露娜："皮诺！"

皮诺："所以这里也不会结束的哟！我们还什么也没有做呢。"

露娜："什么也……是呢，是这样呢！我们还什么也没有做呢！"

皮诺："走啦！"

皮诺："嗯！"

1、从道路下来后不要顾及风之精灵的台座，直接进入有宝箱的入口。

2、进入后将左侧的冰块推落，向右侧移动，利用龙之像的附近台座跳跃。

3、跳跃后将冰块推落、另一块推到道路间的缺口，然后回到 2 的位置从龙之像的位置进入。

4、从这里逆时针向下走，取得宝箱内的道具，继续前进，使用台座回到 1。



5、刚才推落的冰块会出现在这里，推入中央的缺口，然后同样用台座进行跳跃。

6、将附近的冰块推落，然后在将另外一块推入缺口就可以返回了。

将最后一块推入中央的缺口后发生 BOSS 战，战斗终了后自动进入。[道具（深苍服、万能药、愈しの果实、愈しの滴、虹色の玉、輝きの服、愈しの果实)]

BOSS 战　アクアゴン　HP:14000
皮诺与马鲁克针对其特点使用连续フレイムクロス，露娜负责 MP 与 HP 的回复，还有要用辅助魔法提高攻防与速度。

水之圣域

●进入水之圣域

由于本作没有地图，方向感也不强，到后来的迷宫难度又不断增加，所以 SORA 在这里已经无法列出详细的地形，希望读者朋友见谅。



皮诺："哦哇！?呀！哇！！！！"

水之精灵："皮诺……没关系吗?"

皮诺："你……来救我们的吗?"

水之精灵："嗯……嗯……看得见我?声音也?"

皮诺："当然啦！谢谢你救了我们！"

水之精灵："不，我这边才要谢谢你呢。那个……后面的人……没关系吧?"

马鲁克："啊！哦。哦哦哦哦哦。哦哦哦哦哦！救命啊！妈——妈——！呼吸……不能呼吸了……"

皮诺："喂，马鲁克，可以呼吸吗?"

马鲁克："可恶！掉下来的时候也不出声！我不会游泳的！哎?哎哎哎哎哎哎哎??"

水之精灵："哼哼，好有趣的人呢！"

皮诺："是的呢！"

马鲁克："什么什么！?笑什么呢?！皮诺，你在和谁说话?"

皮诺："哎?谁?看，这是水之精灵啊，是来救我们的哟"

马鲁克："哈?你说什么呢?不是什么也没有吗?这么说来，你经常一个人在那里自言自语，那么，这就很危险啦！"

皮诺："没有那种事啊，好好看看这里……"

水之精灵："好了，我们精灵。看不见的人就是看不见的。"

皮诺："我看得见啊。"

水之精灵："所以你……对，你是……不，没什么。"



从开始的地点拾级而上，登陆后注意左后方的精灵之剑，不要忘记。(很强力的武器)

在这之后进入的地区右面有宝箱，登上梯子有龙之像，刚才 BOSS 战所受的上可以回复了，从龙之像旁边的梯子下去，继续前进。



取得"やすらぎの滴"的宝箱上面还有一条通路，这条路通向乌龟道具屋，最好去那里购买一些 MP 回复道具。[道具（钢铁ブーツ、やすらぎの滴、深海リング)]

拿到"深海リング"后，登上附近的梯子，进门后 BOSS 战。

●第二龙之像地区

这里只有一条路，在青色台上使用水之精灵力就可



以前进了。[道具(万能药、爽快キャンディー、健康一番、战士の服、云の靴)]

●最后地区

打开门后一直前进，从梯子上去另外使用台座可以获得许多道具。

然后就是一条直接完结的道路，没有BOSS。[道具(やすらぎの滴、爽快キャンディー、愈しの果实×2、月の惠み、虹色の玉、ホーリーロッド)]



BOSS战 アクアゴンリバー HP:23000
基本上与上次战斗相同，注意这次它会经常使用全体攻击。

海岸~ポポロクロイス~龙之祠

●海岸~ポポロクロイス

回到ポポロクロイス后再次遇到出题男。(可惜这次的问题SORA也不是很明白了……)

回到自己的房间出现剧情，了解下一步行动。

●ポポロクロイス~龙之祠

到锻制屋(花园旁边)可以获得ライトアクス。

城下镇出题男会继续出题，答对了获得虹色の玉，答案为:[やぁ~——龙の祠——友达]。

还有，从龙之祠以后敌人会变得很强，龙之像也很少，一定要带够道具。

●龙之祠



在初次遇见帕布的地方有绿色的台座，前面还会出现红、蓝的台座，使用与颜色对应的精灵力就OK了。[道具(虹色の玉、英雄证明书)]

最深处获得龙之剑(最终武器)。

黑暗之圣域



●黑暗之城下镇

道具屋营业中。[途中宝箱内获得道具(月の惠み、虹色の玉)]

●通向城堡之路



第一岔路向左、第二岔路向右到达城堡前。[道具(爽快キャンディー、鱼鳞サンダル、豪杰リング、白涂りのブーツ、大地の靴)

城外花园道具:虹色の玉、愈しの果实

●城内

最初的地区是一条很长的路。[道具(月光の服)]

●迷路地区



以入口为南，北、东、西分别各有一个精灵祭坛，对应祭坛颜色使用精灵之力，中间的大台座会变成电梯

●利用电梯到达的地区



虽然刚到达这里让人感觉没有路，其实只要把附近的烛台都点燃就OK了[道具(愈しの果实×2、龙骑の服、爽快キャンディー、やすらぎの滴、スターアクス、星印の白い服。

●到最深处



后面的路在塔内使用水之力，外面用风之力，到达的地区在褐色台座使用风之力，[道具(愈しの果实、ディーブロッド、月の惠み、やすらぎの滴、爽快キャンディー)]进门与ヤズム战斗。

BOSS战 ヤズム 登场地点:黑暗的圣域·最深处 HP:13000
攻击力超强，一次就会打掉我方140~160的HP，所以一定要保证露娜的HP在160以上再去挑战，还有状态异常攻击是所有的异常状态，要小心，至少给露娜装备"健康一番"。 攻击的对象是头部、身体、左腕、右腕。 只有帕布指出ヤズム的弱点以后才可以攻击(弱点为闪光)，但是有效时间很短，有一次CANCL就会消失，所以，这里正确的按键操作就显得十分重要，如果没有自信的话就干脆在这之前选择自动战斗算了。(电脑的AI好象不是很高的样子……) 依旧是先使用辅助魔法，帕布指出ヤズム的弱点后发动攻击。(一般都会是蓄力攻击) 注意回复就可以轻松胜利了。

皮诺:"帕布!帕布!振作点帕布!"

帕布:"成功了呢……皮诺……这样……一切都可以回到以前……"

皮诺:"嗯嗯……成功了!都是帕布的功劳!"

帕布:"不是……的……是因为大家齐心协力……才……战胜了黑暗……"

皮诺:"不要啊，帕布，不要走啊。"

帕布:"对不起呢，皮诺，我……从没告诉过你我是月之精灵……虽然一直想说……"

皮诺:"嗯，嗯，那种事没关系的。"

帕布:"我没有勇气……大家害怕月之力，我怕皮诺会讨厌我……"

皮诺:"没有理由有那种事的，我们是好朋友啊!"

帕布:"这个样子的我，也可以是朋友?"

皮诺:"当然了，帕布我们会永远永远在一起的!所以，一起回去吧，回到波波古罗斯去，一起吃饭，一起睡觉，一起玩耍啊!"

帕布:"嗯，是啊……非常高兴呢……"

皮诺:"帕布!?"

帕布:"精灵之钟……怎……怎么会……应该已经打倒黑暗之精灵了呀!"

皮诺:"不要，不能动啊!!"

帕布:"月……月之力……对，月食的时候月之力会变弱……皮诺，快回到原来的世界去，精灵们……精灵们要被黑暗覆盖了……"

皮诺:"帕布?啊!不要啊帕布，不是说好在一起吗?不是有约定的吗?"

帕布:"对不起呢……皮诺……但是。我会永远在你身边的……我不会改变的……"

皮诺:"帕布——!!"

……

帕布:"再见了，皮诺……你是第一个给我名字的人……永远是……朋友……"



ポポロクロイス~海岸

●ポポロクロイス

在城下镇与居民交谈得知最后的地点，记得购买回复道具。



●海岸

到达后发生剧情，与ヤズム的真正形态交战，打倒他就是结尾啦!

BOSS ヤズム HP:30000
虽然没有状态异常攻击，但是整个攻击力上升，一定要保证全员HP在175前后。一切攻击都要由露娜发动，也就是说要用包含露娜的连携技。 首先使用辅助魔法，然后使用连携技テンペスト，全员装备HP与MP回复道具的话就可以很轻松的取胜了。

(THE END)



Game Guide

封神演义2

封神演義2

ほうしんえんぎ

机种：PS2　类型：A・RPG　厂商：KOEI　发售日：发售中　责编：RIKU

光荣公司新出品的《封神演义2》，情节流畅，谜题简单，再加上耳熟能详的神话人物，对于中国玩家来说实在是一款非常容易上手的游戏。故事是发生在前作《封神演义》三年后的周王朝。前作中侥幸逃过覆灭的九龙派残余们，妄图颠覆王朝向太公望众人复仇，最后自然逃脱不了灭亡的结果。



在享受这款游戏的时候，我们可以感觉到光荣公司在简化游戏系统下了很大的功夫。大部分战斗都是发生在城市之外的地图画面，所以能够随时SAVE。即便没有及时存档，角色全灭后仍可以再次进行该次战斗（不过不能再进行人物和道具的选取）。每场战斗完成后HP恢复全满。按下L2显示全地图，闪光的点就是剧情下一站的目的地，左下角的小字标明了此行的任务。在遇到疑惑的时候，按R2可以与同伴交谈获得信息，甚至任事达成之后同伴都会通知你，以便返回城镇索取报酬。设计得可谓体贴周到。但是如果仅此而已，游戏就变得过于平淡，而《封神演义2》丰富的设置和战术还是非常吸引人的（也会让很多人迷惑不解）！

以下是本游戏的故事攻略，而有关系统和隐藏要素的研究资料请详见本期"第二战区"栏目。

第一话　子牙，旅程的开始

主角子牙与好友白唱在好奇心的驱使下一起前往禁地。羽山之洞穴探险，在洞中子牙触摸了一位发光的少女而倒下，更糟糕的是，在这个时候，一头怪物从少女身后的悬崖上的大门中窜了出来。

战斗1 开始时子牙等人无法回复体力，怪物的攻击力很高，行动迟钝，在危急时利用DASH移动回避。

好不容易打倒眼前的怪物，门后又传来大群怪物移动的声音，见势不妙的子牙和白唱连忙抬着晕倒的少女逃回村中。在长老的家里，苏醒的少女自我介绍是"岬之门"的守护者，名叫丽兰。同时，被她称为蛮兽的怪物们开始袭击村子。



战斗2 尽量从蛮兽后方攻击，不但可避免受到反击，对敌人的伤害也更大。目前只有丽兰一人可使用回复技，要小心保护她。

虽然打倒了身前的敌人，但面对潮水般涌来的大队蛮兽，子牙既愤怒又感觉不知所措。危急时刻，追踪蛮兽而来的太公望刮起一阵旋风，将正要残杀小孩的蛮兽击倒。

战斗3 本次战斗蛮兽数目较多，要利用储蓄攻击将复数的敌人吹散，之后再围攻被孤立的蛮兽。

得到太公望帮助的子牙等人终于将这一波蛮兽击退，村民听从太公望的建议去镐京避难，子牙、白唱和丽兰则跟随着太公望再次向羽山进发。途中，从一团红光中突然杀出两组蛮兽。

战斗4 新出现的蛮兽擅长突进攻击，杀伤力极强，要在它发起突进前就利用DASH逃走。胜利后，会从太公望手中得到宝贝"回复符"。



回到羽山之门，发现九龙派的道士正在举行仪式，子牙等人与其中的灵牙仙交手，但他们的攻击无效，灵牙仙杀死了白唱，在召唤出强力蛮兽后离开。

战斗5 一般攻击对BOSS是无效的，先用合体技将BOSS体力削减到一定程度，再尽量满足仲间的要求，把合体技能量条储满后再发动合体技就可击倒BOSS。注意BOSS物理攻击很有威力，这时最好按R1防守。

醒来后发现太公望失去了踪影，只留下宝贝"打神鞭"。跟着丽兰也说要一个上路就跑了，子牙没能追上，却在森林附近发现蛮兽聚集。

战斗6 此次战斗只有子牙孤身上阵，小心不要被围殴。

在森林尽头找到了丽兰，子牙告诉她自己不想再失去认识的人，还要为白唱报仇，两人决定一起上路。对话中得知，原来子牙一族怀有找回商王的光之魂的使命，只是一直没有找到。

战斗7 与山洞入口的蛮兽发生战斗，先击倒攻击力较高的マヨイグマ。战斗中拜托丽兰并储满合体技能量条，下次战斗有用。

第二话　闻仲复活

洞穴后是一片人迹罕至的大地，子牙二人在岐山的山道遇见一名被蛮兽追赶的小女孩。



战斗1 战斗一开始，首先歼灭女孩附近的蛮兽。从正面攻击蛮兽フヅョウダマ是会被防御住的，要使用术攻击。

被子牙救下的女孩原来是妖魔花铃，花铃告诉二人自己一族正受到人类的攻击，子牙和丽兰连忙赶去看个究竟，就见妖魔之首黄士铠正被九龙派道士和蛮兽围攻。情况危急，子牙立刻出手相救。

战斗2 要注意被称为ドウツ的蛮兽，它们除了会术攻击外，更能在空中移动和攻击，建议先将它们击败，或者以MAX合体技一口气摆平。

成为仲间的花铃告诉子牙，九龙派正在追寻一座建筑物，恰好他们就看见山顶出现一座奇妙的建筑。到达建筑前打神鞭作出反应，将一行人传送到仙界洞府。在里面可以强化宝贝和恢复疲劳度。

得到花铃的帮助，子牙一行来到绝龙岭，遇见了杀死白唱的多宝道士，子牙嚷着要为好友报仇，多宝也放话要把他们变成仪式的祭品。

战斗3 利用版图上的不同障碍物左右移动，就可以包围和绕到敌人身后作出攻击。也可以利用吹飞技分散敌人进行各个击破，千万记得在ドウツ放出术攻击前将它们击倒。

妖魔们的波动干扰到九龙派道士的复活仪式，多宝和春雷被迫撤退，追到尽头的子牙发现一具棺木，里面走出一个受伤的人，丽兰认出他是商朝的太师闻仲，但他已经失去记忆，为了找出唤醒他的春雷，闻仲决定和子牙等人一起上路。

离开绝龙岭时，遇见了周军副帅黄天化的部队，发现闻仲的黄天化正准备攻击当年的死对头，却认出了子牙身上的打神鞭，得知蛮兽事件后，黄天化提议众人前往镐京面见武王，一行人便向周的王都进发。

第三话　朝歌之遗迹

来到镐京，花铃和闻仲因为守护宝贝"北海眼"的力量无法进入，黄天化陪着子牙一起去王宫向武王报告有关蛮兽的事情，武王的两个弟弟却说这是他们虚构的故事，武王却很信任众人，并委托他们去朝歌调查一下。

黄天化也加入队伍，一起向镐京的东面、朝歌的方向前行，在界牌关得知驻军队长孤身跑了朝歌侦察，





然后在临潼关又发生了关门钥匙被盗的事件，从士兵口中得知犯人逃到南面的"迷之森林"里，在林中倒下的贼人身上调查，就会得到钥匙并发生战斗。

战斗4 尽快储满合体技作战，可轻松取胜。

子牙等人的目的地是东海的朝歌之街，途中孟津是必经之路，不过这个地方正被蛮兽包围，子牙等人必须先将四周的蛮兽清理干净才可进入。

战斗5 蛮兽共五群，实力不怎么样，多用合体技，以免疲劳度过高。

孟津西南有名为陈的城镇，是可以接到很多任务的地方，建议在这里多赚一些经验值，对往后的战斗会比较有利。

子牙等人来到朝歌，却遇上大群逃难的人，原来武王的弟弟管叔在发掘朝歌遗迹，却不时跑出怪物伤人，并把城镇破坏的面目全非，子牙他们认定问题就出在那遗迹中。

在进入遗迹迷宫前，最好先修炼到LV18或以上。

在迷宫上层会遇见与蛮兽对峙的界牌关司令。邓蝉玉，替她解围后就加入成为仲间，不过当她看见复活的闻仲时也是吓了一跳，险些就打起来。来到遗迹下层，见到了想要取得タオ之力的灵牙仙，一言不合，双方就进入战斗。

战斗6 灵牙仙攻击力高，远距离还会使用回力镖。最好一开始用合体技扣去他部分体力，之后走到他身后作出BACK ATTACK攻击。



第四话 羽山之太虚和蛮兽王コン

战胜灵牙仙后，管辖朝歌的管叔出现，态度十分恶劣地质问黄天化，但子牙等人也从他口中得知羽山亦发生同样的异变，经过一番商量，众人决定转回羽山一探究竟。

战败的灵牙仙逃回渑池大本营，从他的报告中得知闻仲竟与九龙派为敌，令众道士非常意外，纠首仙决定亲自出马铲除闻仲和子牙等人。

子牙一行出朝歌向东北面前进，沿着岸边一直走，发现一处可以到达羽山的洞穴，在清除了盘踞其中的蛮兽后，众人终于回到久违了的故乡营丘。望着破败的家园，子牙一时感触与丽兰聊起了自己儿时的逸事，从小就没有朋友的丽兰听得十分快乐，两人的感情越来越好了。

在营丘，一个叫海棠的吟游诗人在诗歌中提起了可以操纵タオ之力的"能力者"传说，亦提到一个半人半妖魔的小孩的事情，歌中玄机百出，很是诡异。

登上羽山后，丽兰感觉到此处的タオ之力比起朝歌有过之而无不及，要再次封印羽山之门变得非常困难。她脑海中更闪过太公望被困的影像。在子牙的带领下众人穿过羽山之门来到羽山海底，在迷宫内的湖泊洗净双手，便可以通过被结界保护的三处地点。而纠首仙正在前方的绝界阵中等着他们。

战斗1 这次战斗闻仲会强制出战，纠首仙除了空中漂浮还会瞬间移动，并可作出前方三方向的大面积术攻击，要取胜的话最好还是选择合体技。

战胜纠首仙后，他竟然借助受王之力变身成蛮兽王コン，我方也会有仙界猛将杨戬加入。

战斗2 战斗中的蛮兽全部对雷属性攻击较弱，对付蛮兽王コン，则乘它在空中摆动储力时攻击。当它体力下降到一定程度后，会追着子牙打，这时要多利用DASH逃走并注意回复。

打倒蛮兽王コン后，杨戬和邓蝉玉正在为太公望的失踪担忧，丽兰却忽然发动タオ之力打开异界入口将太公望引渡回来。之后，杨戬带着太公望回仙界疗伤。



战败的纠首仙在回到渑池城后，见到不可思议的一幕，九龙派竟然又唤醒了一个闻仲，与子牙同行的闻仲不同的是，九龙派的闻仲第三只眼是张开的，这究竟是怎么一回事？

另一方面，丽兰因为过度疲劳晕迷不醒，镐京的大夫吩咐子牙去找药草。在界牌关头，子牙与士兵对话，独立战胜蛮兽后得到一个宝贝。再在四周搜索枯树，取得药草キキョウ，然后再依照邓蝉玉的教导去穿云关取得ヨモギ，返回镐京后便可制成回复药救醒丽兰。

凭借在羽山海底得到的"神殿之石板"，可以进入全国各地的岩壁神殿，得到很多强力宝贝，其中一个神殿就在羽山附近。

第五话 子牙、为复仇而战

武王决定挥军攻打九龙派，子牙跟着身负侦察任务的黄天化向南河方向前进，一行来到中原南关门，却被士兵告知关门被一个自称黄天化的人封印起来，为了打破封印，子牙只好前往附近森林出发打破封印。

在南阳市场，为闻仲和丽兰购得"金钢之腕轮"，并打听到有关一位白衣诗人的事……

迷路森林中的三个封印装置是没有固定位置的，只能不停的寻找，而每一个装置都有强大的封印兽看守。

战斗1 封印兽中有一种名为モリノセイ的比较难对付，这些封印兽的属性是炎、冰、风。

众人来到青龙关，发现之前那一位谜之白衣诗人海棠，追寻タオ之力的他以"南河之水晶"为条件要求加入队伍，子牙却认为他一付不可靠的样子，在战斗中一定会最先逃跑，正说着，真的有蛮兽蹦了出来……

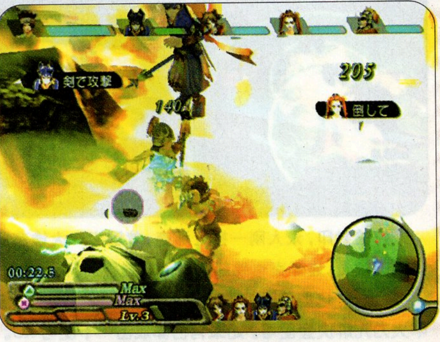
战斗2 在战斗中，海棠显示了他高超的回复技能，是很好用的支援系仲间。

离开青龙关前，不要忘记购买"七宝之指轮"与"落宝金钱"。

在众人沿南河的街道向东南方进发时，目睹蛮兽掳掠少女，一路打倒蛮兽追踪过去，却发现这原来是受王的陷阱。

战斗3 开始这一战时，希望众人已经有LV30的实力，一般攻击对变身后的灵牙仙效果不大，还是多用术攻击吧，还要尽可能地打它屁股。

打倒灵牙仙，子牙也完成了自己的复仇，但他的旅程仍未完结……



第六话 另一位闻仲

在第六话中，镐京将被破坏，所以在进入王宫前先把宝贝完全购入为佳，因为一旦入城就不能回头，所以在这之前先准备充足的白宝珠吧。

为了向武王报告南方情况，众人折回镐京，在中原南关口，开关的钥匙被蛮兽夺走，众人沿着西面的墙壁移动找到蛮兽聚集点，战斗开始！

战斗1 敌人的弱属性为雷，所以换闻仲上阵大显身手吧！

打了胜仗，钥匙却被蛮兽咬断了，向南走找回两截断键，从守关士兵口中得知森林最东边有一家锻冶屋，把两半钥匙交给他便得回"南关门之键"。

进入周王都・镐京王宫大殿，竟发现九龙派道士，原来管叔、蔡叔叛变夺走了"北海眼"，邪恶的闻仲杀害了武王，当他准备向周公旦下手时，却被杨戬拦住，不甘罢手的九龙派道士，在镐京放出大批蛮兽……

战斗2 守护好周公旦就行，合体技什么的不要吝啬，只管放好了。

保护着周公旦来到界牌关，众人正在界牌关司令室与闻仲商谈，收到留守镐京的黄飞虎将被处刑的消息，回忆起黄飞虎是自己好友的闻仲决定只身前往搭救，其他人也表示愿意助他一臂之力。

战斗3 这一战必须五分钟之内搞定，先集中攻击乌云仙，如果已经有LV4有合体技一击就可以将全场KO。

第七话 新的同伴

好不容易才救下黄飞虎，这位忠臣却打算追随武王于地下，最后还是闻仲把他劝说回头。回到界牌关中，太



乙真人出现，向子牙推荐了两位战斗仙人——哪吒和雷震子，不过得要他们自己去找……

在南方的迷之森林中央发现一个被结界守护的神壶。子牙在林外找到一位白衣老人，得知要先打破壶四周的三道封印，这时林中树下出现三头蛮兽，打倒它们便可得到破解封印的"符印"。



打破封印，众人刚一接近那壶，就冒出一大堆蛮兽向他们攻击，连那壶也跳起来加入攻击行列。

战斗1 这里出现的蛮兽和壶都懂远距离攻击，集中火力先解决壶便可。如果有合体攻击一下便可KO。

从被打倒的壶中蹦出了太乙真人的徒弟哪吒，一心想找师父算帐的他根本不打算加入队伍，但黄飞虎的一句"你只是害怕和蛮兽交战，胆小鬼！"却搞定了这个火爆小子。

哪吒入队后，子牙又在南河的竹林中找到了雷震子，选择丽兰呼叫可以避免战斗。雷震子入队后，众人向着西域进发！

从中原南关门士兵口中得知有个假黄天化向着西域方向走了，在南阳附近向村民打听进入西域的方法，赶往西之森打倒一名九龙派道士，得到"入口的地图"，拿回去给村民，他指出西之森便是入口所在。

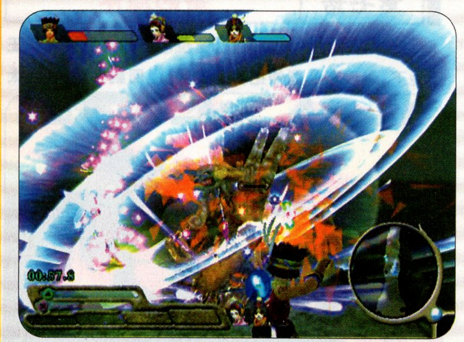
进入西之森最深处，发现一块被咒术封印的大石，回去向中原南关门的士兵打听，得知另一边森林亦有一名神秘道士在活动，找到这名道士，并战胜他便可得到解封的咒文书。

在前往西域的通道出口，一名西域少女向子牙诉苦说有蛮兽阻碍水脉流动。子牙走进沙漠，果然发现五头蛮兽以五芒星阵法守着水脉，将其逐一打倒，中央会出现正体，猛K之！水脉正常后，村民会送给子牙一粒黑宝珠和西壶之水晶。

众人经过天水向敦煌前进，中间会有不少结界大石拦路，灭掉躲在附近的守护蛮兽，之后一路顺风。

在敦煌稍事休整后，子牙等人继续向上走就会遇见在三危绝界阵中等候他们的乌云仙和管叔、蔡叔二人。乌云仙召唤出受王，接受他的力量变身成蛮兽王。

战斗2 这一头蛮兽王懂得三分身，要不时按START来确认本体作集中攻击。



战胜后，重黍出现在众人面前，告诉他们九龙派道士的下一个目的地是北峰幽陵绝界阵，而太公望更一早向那里前进了。

第八话 与多宝道人之对决

版图左下方有一处地方用普通方法无法进入，要利用九原附近的洞穴通往，可取得"北峰之水晶"。

前往北峰必须通过中原的北关门，可是这里已经被蛮兽破坏。这时，谜之老人又出现在子牙面前，提示他前往东海最北端掘穴而行。然而当子牙一行来到东海时，却被大批蛮兽围攻，不过只要有个LV40左右就可以取胜。

通过穴道来到北峰，为了救治一名受伤的士兵，队伍暂时分兵前进，由黄飞虎、丽兰、黄天化、雷震子一行先把士兵带回中原疗伤。

经过晋阳时，千万不要买漏了"救命之灵玉"。

赶到佳梦关的子牙一队因为没有开门钥匙只好折回北峰的入口处，黄天化等人也在这时赶回，并交给子牙"佳梦关之键"。

在九原的西南方，看见九龙派正在与太公望对峙，邪恶的闻仲一看见我方的闻仲就开始攻击，为了闻仲加入的九龙派道士春雷在邪恶闻仲准备对正义的闻仲施以致命一击时，奋不顾身的为他挡下这一击而身殁，目睹此景，满腔怒火的闻仲对邪恶的自己发起了绝地大反攻！

战斗1 这场战斗要同时面对多宝与邪恶闻仲两名BOSS，二人都懂得麻痹及混乱之术，邪恶闻仲更持有大面积的雷击攻击。二人的弱点都是HP不高，硬着头皮向上冲吧。



战败的多宝拖着受王一起溜了，子牙等人追踪上山，经过了人界最北端的城镇九原，这里虽然没有宝贝，却有不少工作，其中的"界牌关物品运送"需要利用洞口移动的机能来完成。

在最后的绝界阵中被追上的多宝接受受王之力变身成蛮兽王キョウコウ。

战斗2 蛮兽王キョウコウ的弱属性是炎和冰。多利用DASH转移到它身后攻击，再配合合体技，取得胜利不是难事。注意，它的体力下降到一定程度后，会使出强力的术攻击，这时要利用正面格档或回避攻击。

当子牙干掉多宝后，受王也杀掉了没用的管叔与蔡叔，解放自己的力量成为真．受王，打算一下子把众人诛灭。千钧一发之际，重黍用瞬间移动把子牙等人转送到仙界。子牙从元始天尊口中得知，只有用"异界的四界帝完全刻印"才能封锁受王的力量之源，一行人立刻匆忙出发。

第九话 子牙，到异界去

重黍将子牙一行送到位于崇山的绝界阵那里，当众人的身影消失后，他露出了诡异的冷笑……

一进入凤帝界，在子牙一行眼前出现的是大群不死身的蛮兽……

战斗1 将两头发光的蛮兽击倒，便可以前进了。

得知支配凤帝界的是不死身的凤凰后，一直在寻找不死身的哪吒立刻脱队去搜寻线索。当子牙等人赶



到首脑四帝界时，哪吒已经一早到达，当他询问凤帝取得不死身的方法时，却得到了意想不到的答案，义愤填膺的他一挺枪向凤帝刺去……

战斗2 击倒凤帝制造出来的"影"后，凤帝终于现身，利用合体技攻击是首选，而当凤帝停下来时候就可以不断作出连续技攻击。

取得凤帝的刻印后众人返回人界，但哪吒仍对凤帝给出的答案耿耿于怀，最后在黄天化与雷震子的轮流劝说下才回复开朗，收拾好心情的一行人向着羽山进发。

第十话 住着死者的龙帝界

要去羽山的必经洞穴被九龙派道士用封印堵住了，众人在花铃的提议下去寻找懂得瞬间移动的不思议狼。

连续几次追捕失败，杨戬提议用不思议狼喜欢的东西诱捕它，花铃便带领大家前往胡桃之森去取胡桃，却看见不思议狼与一群蛮兽在争食。只要一取胡桃就会进入战斗，而且是连续两回，事先装备好炎属性的术宝贝再上前。

来到羽山之岬，子牙去祭拜好友白唱的坟墓，告诉他自己已经打倒了灵牙仙，为他报了仇。然后一行人继续前进。

龙帝界被大片的浓雾笼罩着，雷震子、杨戬、黄飞虎和黄天化都无法进入，剩下的子牙等人在走了一段路后，也被一头蛮兽开口警告并遣返回入口，众人均感到莫名其妙。



一行人去找提出警告的蛮兽，途中只要一碰到徘徊的蛮兽就会被送回入口，小心回避前行，终于找到最初的那头蛮兽，丽兰上前向它解释众人不会将タオ之力用于歧路，方才得以通过。

在寻找龙帝的途中，子牙见到当初营丘遇袭的幻影与死去的白唱，但他一靠近，白唱就消失了。见到龙帝后，对方提出让白唱复活的条件竟是用其他同伴的灵魂交换，子牙怒火中烧，开打！

战斗1 在龙帝从海面露出头来时，一口气用连续技和术攻击，当它潜入海底时就用合体技，龙帝的弱属性是冰和雷。要小心龙帝的攻击多半不能防御，而且它会追着子牙打。

龙帝死后，白唱再一次出现，与子牙正式道别。






另一方面，灵宝天尊正和重黍商议如何将タオ之力据为己有，用来支配仙界与人界。

第十一话 可以实现愿望的世外桃源

通过西域的三危临界阵来到灵帝界的子牙一行，看见这里满布着桃树，居民们也都是一脸幸福的模样。只有丽兰听到一个神秘的声音，众人提高警戒向前走，却被无形的墙壁拦住去路。

折返回入口询问村民，才知道要先用灵界帝的桃之果实消除身上的俗世秽气才能通过。走到周围的树上调查就会发现"灵界帝之实"，当海棠和花铃吃过后，摘取第三颗果实时，一头蛮兽扑了出来。

战斗1 敌人的动作非常迅速，而且长于远攻，子牙要多用 DASH 逼近它们打近身仗，两头蛮兽中，名为サソメソヒ的体力较少。

当全员取得果实后，会进入新一轮战斗，这一仗之后就是 BOSS 战，先在这里储满合体技槽吧。

战斗2 先用储气攻击将对方吹飞，再发动术攻击。

通过之前的无形壁障继续向前，路上有一些宝箱和洞底，这条路是最后的强化机会了，建议强化炎属性宝贝和装备增加防御力的支援系宝贝。



一路平静，众人也松懈下来，这时哪吒发现大家的言行有些奇怪，开口提醒众人，想不到鲁莽的人竟然会说出这种话，各人才发现自己的性格全都与同伴对掉了……好不容易挨到灵帝面前，变得冲动的丽兰开口向对方挑衅，却被灵帝放出的白气让所有人都发不出声音。

战斗3 这是一场持久战，小心同伴的体力，注意帮他们回复。由于不能说话，战斗中同伴不能发出指令，只能一点点积蓄合体技槽。

胜利后，众人总算回复了正常，但想到掉换性格时的表现，都不禁有些尴尬。

第十二话 想像出来的世界

子牙等人终于抵达北峰的最尽头，幽陵绝界阵，一进去就看见少女的幻影。之后在闻仲面前展开一幕幕关于他生前和少女春雷的故事，以及春雷得知他死讯后的伤心、决心和行动。然后，在春雷叫喊把闻仲还给她的声音中，杨戬、邓蝉玉、黄飞虎、黄天化、海棠一个接一个的下沉消失了。剩下的人紧追着春雷进入战斗。



战斗1 此版图中有很多传送点，春雷和蛮兽都会漂浮，只有利用传送点去到她们身边才能攻击，术宝贝攻击是最有效的。要小心春雷的毒攻击和雷宝贝攻击，相当强劲。

战胜后，春雷倒在闻仲怀里含笑而逝。

通过的传送点再走一次的话，就会发现"光のかけら"，集齐八块就可以换取究极宝贝"太极图"，一定要取得啊！

见完春雷的最后一面后，经过余下传送点的数次传送，到达的中央地点就是圣帝的所在地，建议装备冰属性的术宝贝与防御麻痹的装饰宝贝。

战斗2 利用圣帝行动迟钝的弱点，不停利用 DASH 走到它的身后 BACK ATTACK，另外，圣帝的体当攻击是不可防御的，伤害极大，一定要避开。

第十三话 将太虚之源封印

取回四个刻印的子牙等人，回仙界找到太上老君，得知タオ之源在泰山山顶，而元始天尊就把他们送到泰山山脚。

在泰山山顶的火山口，子牙当着受王的面封印了タオ之源，震怒的受王召唤出由管叔和蔡叔合体成的蛮兽，立即进入战斗画面。

战斗1 这个怪物不怕术攻击，应事先编成近身战的同伴上场 BACK ATTACK，一有机会就用合体技解决它。

击倒了合体蛮兽，子牙等将要与受王来个了断。

战斗2 和之前一样，受王无惧任何术攻击，还是只能沿用对付圣帝的那套战术，不过受王的动作要快得多，而且会追着子牙攻击，他的上勾拳带有麻痹效果。

打倒受王后，大家以为一切都结束了，重黍却在这时出现，对丽兰说到这个时候，她不再需要伙伴了。丽兰就像着了魔一样走到他的身边，重黍利用她夺取了タオ之源以后，突然就不知去向。

子牙等人赶回仙界的玄都询问太上老君，却发现灵宝天尊和重黍一起不知所踪。突然间，玄都发生震动，重黍和灵宝天尊的目的竟然就是天界的玄都，进而支配人间界……

战斗3 重黍对于术攻击的防御很弱，编成擅长术攻击的同伴冲上去轰吧！只是他身边的喽罗实在太多太讨厌了。

第十四话 与受王的最终决战

重黍与灵宝天尊的野心随着他们的失败一起崩溃了。丽兰却在之前的战斗中因为帮助子牙而被困在异界，面对绝望的子牙，太上老君告诉他其实是人类和妖魔的孩子，亦拥有可以引发タオ之力的能力。

于是子牙下定决心将タオ之源封神，但这样一来，人界、仙界和异界就永远再无法接触，亦是好朋友们再也无法相见。

再一次来到泰山山顶，正在进行封神的时候，已经死去的受王忽然出现，夺走了所有的タオ之源，逃入火山口。子牙等人立即从后追上。

战斗1 子牙要绕过遥远的通道到达回廊的最尽头，这次战斗不建议使用合体技，留给后面的受王吧。战场中出现的センツキマホウ应该最先攻击，

出现在突破回廊的众人面前的，是吸收了所有太虚泉源的真．受王，它的力量令得子牙等人连接近都无法做到，突然丽兰打开异界的缺口，将真·受王的一部分力量吸到异界去，子牙等人立刻把握良机发起攻击。

战斗2 趁真·受王储气攻击或正在攻击其他同伴时绕到他背后 BACK ATTACK，一直这样再趁机不断使用合体技。

タオ之源开始从真·受王身上剥落，然而子牙因为怕封神后丽兰无法返回犹豫不决，给了真·受王重整旗鼓之机。

战斗3 当太虚龙锁定子牙时，立即采用合体技截击，之后再尽快储满合体技气槽，再加上 BACK ATTACK 这必用的战术配合，当它体力下降到一定程度时，会储气发动全画面攻击，唯一的对抗手段，就是采用合体技截击。

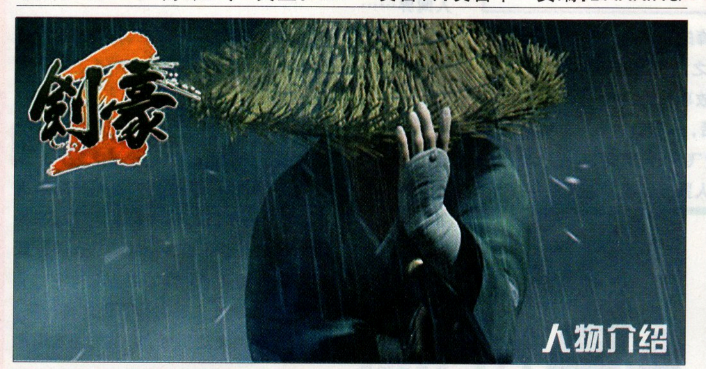
再一次击倒太虚龙的时候，丽兰通告子牙不要再犹豫了，子牙含泪和太公望合力将四个タオ之源封神，丽兰也消失了，最后留下的话是让子牙好好保重。

花铃轻声安慰倒在沙滩上伤心欲绝的子牙，太公望决定留在人界和邓蝉玉一起生活，杨戬和哪吒返回了仙界，本就不该存在于现世的闻仲也在众人的注目下慢慢消失……这个故事留传下来就成了《封神演义》。



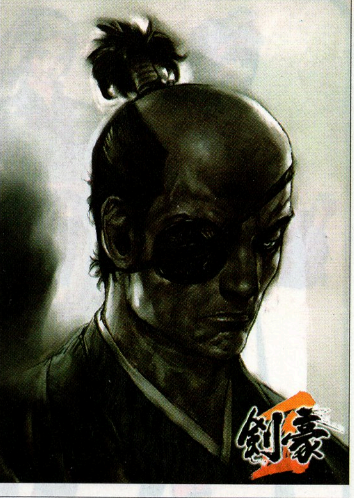


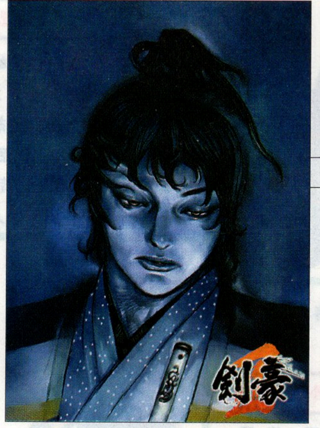
机种:PS2　厂商:元气　类型:ACT　发售日:发售中　责编:DARKING



●柳生十兵卫

柳生三严十兵卫生于庆长十二年(1607年),是剑豪柳生宗矩之子,幼时因与其父比剑被误伤右眼失去一目,所以之后成为大家所熟悉的独眼十兵卫。十兵卫曾担任将军德川家光的剑术老师,后来开始周游列国,进行剑术修行,并写成了剑术书《月之抄》。正保三年(1646),宗矩去世,十兵卫继承柳生宗家,并担任但马守。庆安三年(1650年)去世,享年四十三岁。





佐佐木小次郎

与武藏相比,小次郎是在拥护和赞扬的环绕中成长起来的。但是,跟那些平庸的纨绔子弟不同,小次郎绝对是一个剑术奇材。虽然曾经跟随钟卷自斋学习过富田流的小太刀技法,但小次郎自己所创立的佐佐木严流,使用的却是比小太刀长得多的太刀。小次郎的爱刀"长光"便是长达三尺二寸的长刀,而小次郎的绝技"燕返",更是能够将长刀之利发挥到淋漓尽致的招式。可是,即使是这样的小次郎,却连"燕返"都没有使出就败在了宫本武藏的剑下。跟武藏决斗时的小次郎,无法发挥自己刀长的优势,因为武藏在决斗之前,特意制作了一把木刀,刀的长度是四尺二寸,比小次郎的"长光"长了整整一尺。因小次郎在决斗之前并未将绝技"燕返"传给弟子,这一招便从此失传。

●宫本武藏

原名新免武藏,在二天一流兵法中的正式名称是新免武藏玄信。但宫本武藏这个名字更为人们所熟知。

天正十二年(1584年),宫本武藏出生于冈山县英田郡大原町宫本。年少时跟父亲新免无二斋学习当理流兵法。从十三岁与新当流有马喜兵卫比武开始,直到二十八岁,这期间与其他流派比武六十余次,据说一次都未败过。武藏二十九岁时在严流岛跟当时名满天下的剑士佐佐木小次郎决斗,用自制的四尺二寸长的木刀将小次郎斩于剑下,一战成名。

二十余岁时,武藏便以"圆明一流"自成一派,并于庆长十年(1605年)写成剑术书《兵道镜》。三十岁后,武藏继续修业,终于在五十岁左右练成了使用大小两刀(即一之太刀与二之太刀)的剑术,这就是著名的"二天一流"。武藏五十七岁时,即宽永十七年(1640年),得熊本藩(今熊本县)藩主细川越中守忠利邀请,在当地正式教导剑术。后来,武藏写成《五方之太刀道序》、《兵法三十五固条》以及《五轮书》,合称为"兵法二天一流三兵书"。

●堀部安兵卫

"赤穗四十七名义士"的其中一人,是在多次行动中唯一有杀过人并且以"剑豪"之名在日本历史上留下记载的豪杰。堀部安兵卫原姓中山,从马庭念流第十三代上口将定学念流,後来又入堀内源太左卫门之门,剑术方见大进,并成为堀内馆主的亲友、播州赤穗藩士堀部金丸之养子,易姓堀部,后来更成为史上最为脍炙人口的复仇故事"赤穗义士(浪士)"四十七义士之一员。堀部在攻入吉良邸的时候,曾与吉良上野介义央的贴身侍卫、一流剑客清水一学相对而将其斩倒。另外,最后斩获吉良项上人头的剑士武林唯七则是我国孟子的后裔。





本作是以参加御前试合为目标,努力修行。在开始游戏的时候,通过服饰的选择会对主人公的初期能力有不同的影响。大家可以多搭配一下选择自己最喜欢的。

各能力重要度一览

豪腕:重要度2,如果能力值越高对敌人的伤害越大,而且面对敌人的连续攻击,体势不会被崩坏。

切れ:重要度3,能力值越高,攻击技巧的架势速度加快,连续攻击速度变快。攻击后关于构的变化速度也比较快。

俊敏:重要度2,能力值越高,移动速度变快,攻击被崩坏防御后受到攻击,体势恢复比较快。

见切:重要度1,真剑胜负非常重要的能力值,能力越高,真剑攻击受到的伤害比较小,游戏初期可以忽视不计。

精神:重要度1,能力值越高,真剑受伤后血液凝固速度变快,木剑试合到下一局后体力回复量更大。

顽强:重要度2,能力值越高,在真剑胜负中的出血量变小,在木剑试合中受伤的程度减轻。

回复:重要度2,能力值越高,休养所恢复的体力越多,同时在武艺大会,连续比赛中体力恢复也比较快。

各种技巧以及取得方法

形:无流之外的敌人和拥有自己流派的剑豪,击败他们之后,就可以取得他们的形,此外各个道场也有自己独特的形,入门后就可以习得。

构:打败对手后获得,无流的构一共有9个种类,大家努力取得吧

攻：在试和的对手如果有独特的攻击技巧以及剑豪独有的攻击技巧，在击败他们之后就可以取得。

待、悬：只要成功的回避了对手的攻击，而且对手使用这种攻击方式，没有击中主人公的话也可以学会。此外当击倒一定的对手也能够自动习得。

■战斗解析

"剑豪 2"中的剑术理论主要基于以下 3 个基本要素而成立——

攻：直接用刀斩向敌手的身体。向对手直接发动进攻，有上段，八双等体势。

构的形式决定攻击技巧，熟练度越高，越能够发出强力的攻击技巧，如果是熟练度比较低的构是无法发挥出悬的威力的。

攻
悬 → 待

待：将敌方的攻击见破，致敌于死命。在敌方攻击时将其架开，使其体势崩坏。

一共也有 9 个种类，在面对对手的攻击，成功的运用可以瞬间回避对手的攻击形成一闪。

悬：将对手的体势崩坏，之后给予致命一击。以扫脚，投技等招式将对手的体势崩坏。

当对手处于防御状态的时候，可以用这个方法崩坏对方防御，最初的构判定是比较弱的，但随着熟练度的提高，威力将越来越大。

■声望值以及恶名值系统

声望：参加试合，需要一定的声望，声望的取得方法一般是去情报屋接受任务，顺利完成就可增加声望。但并不是所有的任务都会增加声望，有些反会增加恶名。

恶名：当恶名积累到一定程度就无法进入一些地方，恶名值主要是来自于参加暗试合，同时一些任务也会增加恶名。



■备前长船长光： 佐佐木小次郎的爱刀"长光"，长度为三尺二寸，太刀，73.63CM。又名名物大般若长光，名刀工长光的作品，在室町时代即价值六百贯。因为《大般若经》刚好六百卷，故取名大般若长光。本为室町末期将军足利义辉所有，后经由三好长庆、织田信长而到了德川家康手中。长筱合战后，家康将之赐予奥平信昌。

■长曾弥虎彻： 长曾弥虎彻，胁差，刃长 45.75CM。越前国刀工虎彻于宽文三年所作。为新撰组剑士近藤勇的爱刀。刀铭：长曾弥虎彻入道兴里

■吉冈一文字： 是由备前国的刀匠一文字派的其中一派——吉冈一文字派打造。

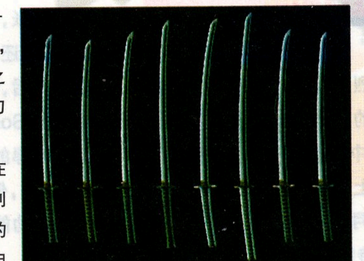
■陆奥守吉行： 坂本龙马用过的名刀。

■伊势千子村正： 村正作刀，长七十三公分。传说村正是相州正宗的弟子是不正确的。村正作刀风格与关派兼定、平安城长吉极为相似，经考证三人曾就锻刀技术互相交流。由于德川家康族人曾死于村正所作之刀，因此村正刀在德川时代被冠上"妖刀"之名。人们视之如邪物，许多落"村正"款的刀"村"字常被磨掉，而在"正"字之下加上"宗"字，将"村正"更改为"正宗"，以避邪气。

■肥前国忠吉： 刃长 67.3CM。江户刀工肥前忠吉所作，刀身直滑，刀纹为直刃，是肥前刀的典型。后来为冈田以藏所有。刀铭：肥前国忠吉

■越前康继： 全名葵纹越前康继，胁差，刃长 35.3CM。江户时代著名刀工越前康继所作，作为御神刀供奉在尾张热田神宫（御神刀：放在神宫中供奉神明的刀，一般不用于战斗）。刀的两侧分别铸有梅纹和竹纹。而之所以名为葵纹越前康继，据说是由于曾受家康赐予德川家葵纹之名，因而改铭。成刀于庆长十一年左右。刀铭：葵纹越前康继

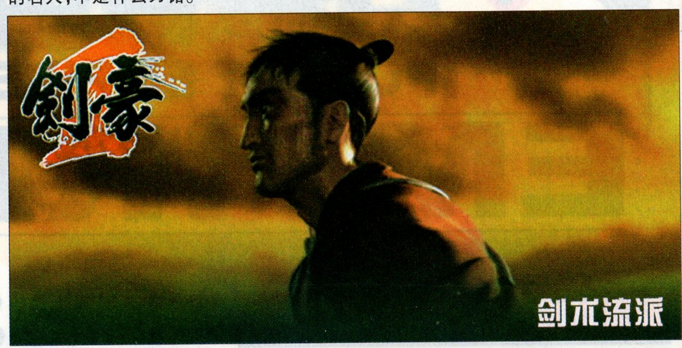
■古一文字： 古一文字制刀，年代在 12－14 世纪，而铭法非"一文字"三字之铭法，也非"一文字加刀工铭"。福冈"一文字"之铭，在刀茎上刻"一"字只是记号，后有刀工铭如"则宗"、"信房"等。



■埋忠明寿： 桃山时代，江户初期出生在京都的西阵。是日本历史上新刀炼制的创始人，刀身雕刻的艺术由此开始，早期的太刀，刀身平扁、偏长、偏大。刀很锋利，但是不具有美感，而次刀由埋忠明寿的铸造，成为历史上仅有的一把真正意义上的具有雕刻艺术的太刀，在刀身的其中一面雕刻有"不东明王像"和埋忠明寿的名字。在另一面，雕刻有"龙"一条，以及刀铭："他江不可渡"。埋忠明寿的刀雕刻作品以及他这一派的作品，在今天只有这一把了。现在是日本的稀世之宝。

备前长船长光（莫定备前长船派的势力）、"美浓关之双璧"的和泉守兼定与兼元（创三本杉刃文）、三品一门（创三品帽子）、津田越前守助广（创涛澜刃）、虎彻入道兴里（创数珠刃）、还有水心子正秀（复古新刀论），这些人不仅是世之名工，而且又是锻刀界的革命家、理论家。

另外三条宗近、小心子正秀、来国俊、来国行、新藤五国光以及源清磨，都是铸刀的名人，不是什么刀铭。



日本剑术的黄金时期是在战国时代末至江户时代末，由于是战乱年代所以剑法多以战场上实用为主，江户时代大部分流派已经定型完成，除了那几家正宗京八流大半剑技失传以外，新成型的剑法多在江户时期，所以统称为"江户三大道场"（主要以地点划分），三大道场素有"技之千叶"、"力之斋藤"、"位之桃井"的说法这里介绍几支最著名的流派给大家了解。

■立身流： 创始于室町时代，始祖为立身三京。其特征是以居合剑术为基本的精通各样武器的综合武术。它的起因是由于战国时代的武将都要精通使用各种武器。江户时代佐苍的堀田藩将其作为藩外不出的武术而加以重视，之后为历代的非凡剑士严格继承。现今被千叶县指定为无形文化遗产。

■小野派一刀流： 一刀流的始祖比较不好算清。伊东一刀斋景久是剑圣钟卷自斋的徒弟。钟卷自斋学又是富田流，但是教习伊东一刀斋剑法的时侯，没有教习固定的招法。无意之间创立钟卷流。伊东一刀斋跟随钟卷自斋学习期间学到了不少的绝技有绝妙剑，妙剑，真剑，金翅鸟王剑，独妙剑这五种。有称为"高上极意"。

后来的小野派一刀流因为某些原因分为了津轻家与小野家两家。小野家以"宗家"自命，但津轻家却传承了正宗的招式。另外小野家的小野派一刀流的分派，"中西派一刀流"就是衍生出"北辰一刀流"的那一支。最后还有一点是小野派一刀流之所以不称做伊东流的原因是，小野的姓随母姓而定而非父姓的。

■神道无念流： 神道无念流的始祖是下野福井平右卫门创立的剑术流派。平右卫门最早是学习一元流剑法，而神道无念流的创立又十分迅速，据说平右卫门有一次在旅行回国时，来参拜信州稻纲大权观，参拜时突然万念俱空经过权观神的提点而顿悟剑法，便创立了新的剑法流派，由于与神有关因此叫做神道无念流。最后以惊人的技艺创立了练兵馆道场。

神道无念流与其他的流派比起来更加注重格斗剑法的实用性和用压倒对方的气势力量来打倒对方，平右卫门的弟子中，最有成就的要算户贺崎熊太郎。在剑术有所成后，熊太郎在江户开设了户贺崎道场。号称神道无念流最强剑士的冈田十松便是户贺崎道场弟子，并在这里取得了师范代称号。之后，冈田十松从户贺崎道场独立，在江户开设了击剑馆道场。使得神道无念流得以发扬广大。

■柳生新阴流： 柳生新阴流初时由战国初期剑客爱洲移香斋所创立。上衫家的剑术教习上泉伊势守信纲在阴流的基础上开创了新阴流。和普通的剑法练习不同的是，新阴流在练习时首次采用竹刀练习，从而大大的减少了对身体的伤害。最主要的是新阴流最先奠定了从初级到上级最后免许皆传的剑术等级，后来所有的等级确立都在此基础上发展而来的。

上泉信纲虽然创立了新阴流，但将新阴流剑技发扬光大的，则是上泉信纲的弟子"天下第一"的柳生石舟斋宗严。柳生家是大和两千石的豪族，柳生宗严曾经在三好长庆，织田信长的手下为官，后来因病辞官，辞官后的他这时反而更加有时间潜心研究剑法。上泉信纲的传授加上又与鹿岛新当流，户田一刀流糅合，最终创立了新阴流的最大的一个分支——柳生新阴流。从此后宗严之子柳生宗矩及宗矩之子柳生十兵卫将柳生新阴流加以不断发展和完善，使柳生新阴流成为江户时代最大强大的剑术流派。柳生宗严、柳生宗矩及柳生十兵卫三人则成为战国末期至江户初期著名的剑士，人称"柳生三天狗"。尤其是柳生宗矩在关原合战时带领十数人的剑客队加入东军立下军功，领地增至 3000 石，后作为德川秀忠的心腹一直活跃在政治舞台上。



口袋新闻

POCKET EMPIRE

口袋帝国

ENIX最新GBA游戏

由TeaSet公司制作的最新GBA游戏"Samurai Evolution～樱国Guiest"，是ENIX即将发行的最新GBA游戏，这款风格特殊的RPG游戏将于9月20日推出，售价4800日币。

游戏设定在未来的日本"樱国"，玩家扮演主角正宗，与住在武士刀中的超生命体X，为了寻找传说中的"Oukoku"一同展开冒险。这款游戏采用一个名为"Mipping System"的系统，玩家在游戏中可以收集超过100个谜之"纹章"，这些"纹章"会解开故事谜团。而玩家还能通过GBA对战线跟其他玩家交换"纹章"。



"圣石小子"又推新作

KONAMI表示会在GBA上推出改编自大受好评的动画"圣石小子RAVE"的最新游戏"圣石小子～光与暗的大决战2"，预计9月26日推出，售价4800日币。这次的二代不但延续一代的游戏系统，也新增了一些新人物，在战斗方式也增加了"压力量表"，能依照压力量表累积使出更强力的必杀技。





光与暗的双生子

继GBC版的《青之书》《赤之书》后，ATLUS公司将在GBA上推出《真女神转生 恶魔之子》系列最新作《光之书》《暗之书》，也是以两个章节、双主角的方式进行。游戏中登场怪物高达360种以上，数量之多是历代之最。

兔巴哥来GBA上大捣蛋

开发出MD名作《幽游白书～魔强统一战》的日本Treasure公司，日前宣布正在GBA上制作2D动作格斗游戏《疯狂兔子大冒险》，让玩家操纵可爱的动画名星们来一场爆笑大火拼。

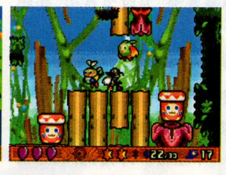




风之少年玩潜水?

NAMCO新公开了将在GBA版《风之克罗诺亚2》登场的新角色、头目与关卡介绍，并宣称这次游戏中将会设定水下世界，让克罗诺亚大玩潜水战！游戏预计8月6日推出，售价4800日元。只要把游戏中的回函寄回NAMCO公司，就有机会得到20台NGC主机、1000个特制《风之克罗诺亚》GBA荧屏保护壳，以及10000份特制《风》资料夹。





英勇的投石者

砂之行星"亚拉摩"受到外星生物进攻，战争爆发，在这场残酷激烈的自卫反击战中，手执传说武器"MetalGun"的主角，会是亚拉摩人民的救星吗？在激烈运动中展开射击大战，复式操纵充分考较玩家的手上功夫。爽快射击游戏《MetalGun Slinger》，9月27日推出，售价5200日元，初回限定版附赠特制玩偶一个。

深蓝的姬骑士

游戏中的主人公真是越来越笨，也越来越有傻福了。好像这款日本东京书籍公布的《姬骑士物语－Princess Blue－》中，一天到晚发梦想成为圣骑士的菜鸟主角，身边居然围绕着将近50名的可爱少女，真是让人咬牙！只不过，自己负责留守的城池一天到晚发生诡异事件，就算不要面子也是没法安稳谈恋爱的，为了爱情、为了前途，主角只有硬着头皮踏上奇幻冒险之路。

这款游戏玩法十分轻松，还收录不少有趣的小游戏，男孩女孩都适宜。





微软游戏进军GBA

微软日前与THQ公司宣布合作，授权THQ将微软曾在PC/XBOX上发行的知名游戏，制作GBA版本。不直接参予GBA游戏开发，却透过风险较小的名作移植方式在GBA上培植势力，微软的用心不可谓不深。不过，管他商家打什么主意，能在GBA上玩到更多的优质游戏，这是玩家的福音啊！

两款GBA音乐套装亮相!

这两款GBA专用MP3套装，一款由KEMCO公司开发，八月正式上市，不过目前价格仍未公布。就到手的资料看，这套MP3套装功能还真是夸张，除去基本的播放，还可以进行MP3录音，甚至还具备卡拉OK功能！配上耳机、喇叭和麦克风后，根本就是一台随身点唱机嘛！

美国SongPro公司也紧随其后发表了另一款更加强悍的音乐套件，让GBA能通吃MP3/WMA格式，使GBA还能用来播放动画影像！并具备加密功能。该组套件预计秋天推出，售价99美元。





文/恍惚 责编/SHINING

机种:GBA 类型:RPG 厂商:GAMELOT 发售日:发售中

前情提要

很久以前,威亚德(ウェイアード)世界里存在着称为炼金术的力量。

长久以来那种力量令得无数文明为之而战。

人们为之用尽所有的力量和方法,投入了无数的生命。

但是,到某天,终于有智者将之封印起来。

直到现在。

3年前海迪亚的少年罗宾(ロビン)和少女嘉斯敏(ジャスミン)在暴风雨的日子里失去了各自的亲人。

在3年后,他们中了萨图罗斯(サテュロス)一行的陷阱弄丢了开启炼金术封印的钥匙——宝玉,但与他们同时出现的人里居然有嘉斯敏3年前死去的哥哥加鲁西亚(ガルシア),嘉斯敏和大学者斯库雷特(スクレータ)也被他们带走。

四颗宝玉要分别在地水火风四个灯台使用,在四个灯台的火全被点燃的时候,炼金术的封印就会被开启,在接下来的冒险里,罗宾一行与萨图罗斯一行展开了对抗。



旅途初始,伊万(イワン)就加入了队伍,并到达了水之灯台的所在——伊美尔(イミル),守护灯台一族的少女梅雅莉(メアリイ)与罗宾一行在灯台顶上遭遇了萨图罗斯一行,但罗宾们到的时候萨图罗斯已经把灯台点燃了。

在跨越整个安加拉(アンガラ)大陆后,罗宾们到达了大陆西面最大的城市特雷比(トレビ),找到了城主芭比(バビ)并在比武大会上赢得了大陆最强战士克罗赛欧的称号。罗宾又从芭比那里得知芭比活了150年是因为吃了远海中古代人都市雷姆利亚(レムリア)的魔药。

去往地之灯台所在大陆刚德瓦那(ゴンドワナ)的罗宾们穿越了萨松拉大沙漠,到达灯台所在的拉里贝罗城(ラリベロ)。

在地之灯台顶端,萨图罗斯死在与罗宾的战斗中,此时大地忽然裂开,拉里贝罗城城主的女儿席芭(シバ)和加鲁西亚一起落入大海。

此后,罗宾们乘坐着芭比从雷姆利亚带回来的船扬帆出海。

与此同时嘉斯敏们也离开了地之灯台……

如果有"黄金太阳"1代的记录可以在开始新游戏的时候,接续1代记录进行游戏,这样在故事中途与1代角色合流的剧情时可以把1代所有的道具、等级、装备、精灵保留下来(当然必须用密码接续里的金或通讯接续)。

接续记录有使用密码和通信两种方法,密码可以在黄金太阳1的卡带里获得,通信则可以直接传输。

密码有金、银、铜三类,金是保留1代所有的道具、等级、装备、精灵、钱,银只保留等级、精灵、装备,铜则只保留等级。

获得密码的方法是在有通关记录的情况下,在"黄金太阳"1代的菜单画面里按住左方向键和R,并按下START。这样会多出一个选项,在这个选项里就可以找到密码,金的密码长得可怕,赶紧拿笔记下来吧。

故事攻略

故事开始在地之灯台的火被点燃之前,加鲁西亚要嘉斯敏和斯库雷特离开灯台,门口挡着的小兵会由阿历克斯(アレクス)收拾,只要向西离开就是了,路上的人很弱。刚刚找到出岛的船,却发现船已经不能用了,与此同时突然发生地震,地之灯台也随之裂开。醒来的时候发觉整个岛都漂浮在海上,而在沙滩上躺着的赫然是从灯台落水的加鲁西亚和席芭,在互道长短后,小岛又撞上了大陆……

再醒来的时候发觉阿历克斯已经先行离开了,离岛往南走不远就是小村迪利(デリイ)。受到地震的影响,村子里面进了海水,在村口的小孩处打听到有两个小孩跑去东面的海神祥のやしろ还没有回来,义不容辞,找小孩去吧。和1代一样,出村子就遇见土精灵デュオ乖乖的来投奔了。一进海神祥のやしろ就看见了那两个小孩,但是其中一个被困在上方没法下来了,面对地上的绳索而现在手头的魔法似乎都派不上用场,回村子可以打听到西南面坎德拉(カンドラ)寺的和尚会套绳索的魔法リリース,去向他低头求教吧。

到了坎德拉发现小和尚连门都不让进,没办法只好另寻进路,还好左边有一堆树叶遮住了洞口,用スピン魔法就可以进入了。通过寺里的地下迷宫,

(这是第一个迷宫,什么难点也没有,只要注意仔细观察是绝对不会有问题的,到尽头会有BOSS,可以轻松取胜,那只水精灵フォゲ则必须学会リリセース再回来抓)就可以从老和尚那里得到リリースのペブル,装备上就可以使用リリース了。这时回海神祥のやしろ就可以救下小孩。继续往里面走可以抓到狡猾的风精灵レスキュ(注意移动烛台挡住它的去路),前面的路现在还不能过去。



回村子时发现水已经退了,出村往东南走到达迪坎(デカン)高原。高原上有一种踩一次就会断的石柱和掉落的坑,稍微注意就不会有问题。此外还有火精灵カノン,也是活蹦乱跳型的,还会时常用魔法来作弄主角。一直追到底后,会在它身上撞出プレスのキューブ,这样就可以使用プレス魔法把像钉子一样的石柱砸下去。



利用这个魔法就可以抓到它。

刚出高原就看见与原来已经坏掉的那艘一样的船停在岸边,但现在似乎还进不去,继续往西可以看见一个洞窟,里面可以学会召唤ザガン(土1火1)。过桥往南到了大镇马德拉(マドラ),在镇外的树林里可以遇见土精灵アイアン。镇里刚刚被海盗巴亚姆(バヤヤーム)袭击,镇长已经追到阿拉夫拉(アラフラ)镇。不过据说抓到了巴亚姆的爪牙,在地牢里就可以看见那个叫比卡多(ピカード)的人,听他的话似乎他是被冤枉的,而且他也一样是个术士!而且是水属性术士!不过这里的人似乎没见过魔法,把他当成了怪物。村子里某户人家还养了一只火精灵,但那老头死活也不肯给。村长家的炉子上居然放着操纵船用的宝石,但村长夫人也不肯让主角动它。村子地下的遗迹里可以找到スライドのピット,装备后可以使用スライド魔法,作用是可以摇动一些东西。遗迹的其他部分现在还没法通行,看来还是要以后才来的。

出了村子向东面走过关卡就能到阿拉夫拉镇,但前面的桥已经断掉,只好从扬比沙漠(ヤンピさばく)绕道了。一进沙漠就看见马德拉镇的镇长一行找不到路了。在沙漠里利用プレス压下石柱可以找到隐藏起来的台阶,此外还有风精灵ブリッツ。在沙地里发现地下有潜行的蝎子,用プレス砸下石柱就可以改变它的前进方向,一直到一个大沙坑前,蝎子用了个魔法把主角逼进地洞中,接下来就是BOSS战,只要一路上见了





敌人不是转身就跑的，在这里应该能相当轻松的应付。打完后就可以获得スコツプのジム，装备之后就可以使用スコツプ魔法，作用是挖掘地面。在地洞中间看起来很明显的地上使用挖掘就可以发现喷泉，逃出地洞。在镇长一行附近可以找到一个挖掘点从那里可以通到上方，其他人看见之后纷纷效仿。之后的流沙地带相当容易通过，注意收集宝物吧。地上摆着奇怪石阵的地方要在学会イマシン魔法后才可以看见宝物。

出沙漠就看见了阿拉夫拉镇，进镇发现马德拉镇长一行也已经赶来并急忙地向镇长家去了，到旅馆发现阿历克斯居然也已经到了这里，更换装备并休息后到镇右边的船上可听见巴亚姆的手下正在向巴亚姆报信，嘉斯敏听得激动就叫出声来，结果被人发现就只好灭口啦～这场战斗算是游戏开始以来最难的一场，巴亚姆会不停地召唤出小兵来，所以要先专心对付他，还要注意及时恢复体力。奋战后，巴亚姆乖乖束手就擒，正好马德拉和阿拉夫拉的镇长都很“及时”的赶到了。巴亚姆拉着老婆孩子哭诉一切都是为了强帕村云云，当然这些并不是理由，他和他的手下们还是被拉去关了起来，同时也证明了比卡多是被冤枉的，镇长就先派人回去放人了。马德拉的镇长一阵感谢之后还拜托主角“顺便”把船修好。好人做到底，修了半天之后发现居然主帆还压在了一块有裂缝的巨石下，没办法只好先收手。另外，在船上可以找到一片被放在高处的面包，用スライド可以把它摇下来，把面包送给镇子里哭泣的小孩后，镇长家下方藏宝室门口的人就会让开了。

接着就先回马德拉找被冤枉的比卡多吧……不过，先去一下大陆南面的另外两个城市也不迟。从扬比沙漠的另一个出口出去往南就可以看见旷野中竖立着的风之岩（エアーズロック），风之岩里必须时常用席芭的スピン魔法，才能通过。



具体的解谜这里就不多说，留给各位自己“享受”。在内部遗迹的最里层席芭可以学会イマシン魔法，用这个魔法可以看见一些原来看不见的东西。此外在里面还能学会召唤フローラ(风2土1)。

出岩过桥向南走就到了波比奇村（ボビーチ村），进村子的墙上画满了人和狼的画像，在村门口的水池边看见了一个长得像狼的小孩，斯库雷特一看又乐了，说这是传说中的狼人族，月圆的时候就会变身。进村子之后发现街上的人一个个都是蒙着脸穿着斗篷的，而且村子里所有的商店都说在月圆的时候不卖东西。村子东北角的石屋里突然钻出来一个狼人，看见主角们之后发觉有什么不对又连忙钻了进去。走近一看，那石屋居然没有门，这时就应该祭出透视大法イマシン，果然门出来了，里面又看见了那小狼人，一直追着他就能再见到老狼人，废话完了之后狼人就请主角们去睡觉，第二天起来的时候满村的狼人都恢复了人形，再去和老狼人说话就可以得到风精灵ゼン。

出了狼人村继续向西南走可以到米卡斯拉村（ミーカサラ村），村子里用读心术リード读鸡和羊就可以知道它们身边有一个隐藏通道，在那片地上用挖掘スコツプ就可以找到入口，出洞后就可以找到火精灵ガツツ。此外在村子东北面的石洞里可以学会召唤メガエラ（火1风1），在石洞南面三角形的森林里也会遇见水精灵シエリー。

搜刮完成后就可以安心的回到马德拉镇了，刚回村又被检查了一遍，一问才知道操船用的宝石居然又被ゴンドワナ大陆的蛮族战士偷走了，而当天比卡多也失踪了。没办法，只好追去ゴンドワナ大陆。出村往西可以到达关卡，在小狗的面前用スコツプ才能挖出喷泉通过关卡（太恶毒了！要不是本大人英明神武……），在其中还可以抓到火精灵アクセル。

过关卡向西南走，过两座桥之后的森林里可以遇见水精灵ムース。

过关卡往北走则可以到达ニリ村，这里可以打听到前面的ミングさんみやく最近多了很多キボンボ战士在巡逻。向北到ミングさんみやく后要注意一边躲开战士们的视线一边前进，当然宝箱也是绝对不能漏的。这里有风精灵ブーケ，只是现在还抓不了它。

出关卡继续向北就可以看见 キボンボ村。



村子里似乎正在举行着什么仪式，路口挤满了围观的人群实在看不见里面有什么东西。没办法，只好上墙去看了(从村口用绳索上，利用石柱和屋顶)。到里面一看，比卡多居然也正站在墙上偷看，他是追来取回操船石的，但似乎村子里的祭司把那宝石看作什么宗教圣物放在一个巨大的石像面前不停的膜拜。说完他就不理睬主角了，不理他继续前进，他看见主角施展魔法的时候吓了一跳，马上乖乖上来搭话，不说不知道一说吓一跳，比卡多居然是从传说中的古代都市雷姆利亚来的，在迪坎高原外的那艘船就是他的。既然志同道合当然就加入队伍咯～到现在队伍里终于有四个人了，而四个属性的战士也已经全了，比卡多身上本来带着



两只水精灵ピコ与シエイド。下到石像后面，斯库雷特发现地上有奇怪的图纹，用挖掘魔法スコツプ在靠近梯子的那边的地面挖掘就可以找到进入石像的地下通道。石像内可以看见土精灵キツス，必须要从上层的红色齿轮上掉下来才能抓到。在许多齿轮的地方还会遇见一只老鼠，学着它的方式就可以很轻松的通过。



要注意的是把石像底部两个石柱敲下去之后所有齿轮都会反方向运转。到了石像顶层看见祭司老是膜拜不成功的原因是顶层的开关没有安对方向，把石柱砸下去就可以让所有石块浮起来，再踩在转向器是转完方向用必须用プレス把石块再砸回去，一会祭司又开始膜拜了，如果安置正确的话宝石会被石像吸进来但掉到小石像下的洞中不见了，之后祭司也进来看见这么多人吓了一跳，和他解说完后他相当高兴的拿出另一颗宝石开启通向地下的路，最里层会说话的石像承认了他是真正的祭司，结果他一高兴就自己跑走了，连石像赏的宝箱也没要。石像一看没人要又把宝箱收了回去(真小气)，倒是把操船石乖乖的还给主角，同时还打开了地下的路，下去只看见一只可望不可及的土精灵、一地的杂草和一个奇怪的风眼，只好打道回府。

在回程路上终于可以把风精灵ブーケ收到手了，另外还可以采到红绿两个蘑菇。回到马德拉的镇长家，镇长很高兴看见主角们回来了，出门之后还顺便送了サイクロンのピース，装备上后可以使用サイクロン魔法，作用是把地上的杂草刮干净和进入风眼。在镇长家旁边站了一个奇怪的女子，长得很像已经死去了的梅娜迪，听说主角就是加鲁西亚后说了一堆奇怪的话，并说自己叫卡斯特，和梅娜迪是同乡，说完就走了。把绿蘑菇交给那个关住火精灵的老头就可以从他那里换来火精灵チリ。另外地下的遗迹也终于能通行了(门口必须用透视)，里面用摇动魔法可以把钥匙摇落到下一层。获得钥匙后就可以打开地下的大门，里面可以学会召唤モロク(水2风1)。



如果回到 キボンボ村石像地下，用サイクロン就可以进入内层抓到土精灵マツド，并得到转职成黑魔导师的密传书。

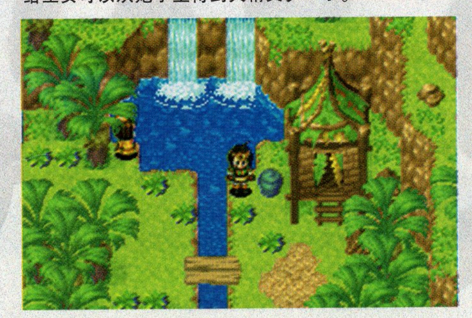
到比卡多的船上发现船因长久不用被一群水母占据了，利用打死水母后留下的水滩能很快过关，只是某个房间里的水母们会合体成为巨型水母。这次 BOSS 战也是很轻松的，火属性有特效。在最后的房间里用降雨魔法就可以找到进路，开动了开关后，船终于启动，

终于可以扬帆出海了！此时可以先回迪利村，利用冰冻魔法把水滴宝石搞到手，再去海神样のやしろ，在神坛上使用宝石就可以继续前进，在顶层可以找到みぎのほこさき。

在海中可按以下顺序进行攻略，先到东北长得像日本的小岛，那里有个叫伊斯摩(イスモ)的村子。



村里人都称南面的地之岩为富士山（还说不是日本)，山上有只叫"大蛇"(……)的怪物一直压迫着村民，要村民定期送上少女给它吃，除暴安良的主角怎么能放过这样的事情，二话不说就上了地之岩，注意千万别急着去打大蛇，它会一回合行动四次外加其他无赖技能。先上山顶找到跳舞的人偶(要用透视才能看见)，之后在地之岩里看见祭坛你就可以把人偶摆上去。等所有的光芒都射在大蛇身上时大蛇的力量就会被封印住。在地之岩里面的迷宫，必须用种植魔法(靠转职得到)种地上的草就会知道正确的方向。在大蛇身边一直伺候着大蛇的须佐（－_－b)先行发难，结果马上被大蛇打了下来，被封印住力量的大蛇只是一头垃圾，很简单就能取胜。胜利后学会土系魔法サンド，作用是在沙土中潜行可穿越任何障碍物。回到伊斯摩后把土偶送给巫女可以从她手里得到火精灵クーポ。



接下来去强帕村旁边的安可尔（アンコール）遗迹，不要急着去强帕，没剧情的。在遗迹里多用サンド和スピン基本上就没什么问题了，在顶层找到了ぴだりのほこさき。完成后可以到世界最东面的哥拉巴斯(ガラバス)岛。

那里有水之岩和哥拉巴斯村，在哥拉巴斯村的沙滩上用サンド可以到达东边瀑布下的隐藏山洞抓到风精灵ハイド。在村子中间的水形岩石处使用降雨魔法就会把水之岩的门打开，水之岩的谜题也还简单，多利用降雨和冻结就可以轻松过关，最后把在里面找到的



アクエリアスのいし放在中间的台子上就可以进去学到水系魔法ドライ，作用是把某些地方的水抽干，利用ドライ把石像头上的水抽干就可以抓住水精灵メロウ。这时回到伊斯摩村，可以在村子的地下学会召唤ユリシーズ(水2火2)。

再下面就是往南走，在东大陆内部可以找到叫雅兰姆(ヤラム)的村子，村子里有著名的武器工匠，以后如果找到什么上锈(さびた)的武器或其他原料矿石都可以带到他这里打造，打造也是要花钱的，把原料交给他之后去睡一觉就可以在他老婆处买到完成品。另外在村子东部有著名船匠留下来的地图，这是以后通过魔之海(まの海)的方法，要记住哦～～出村子向西南走，尽头是タウボぬま。沼泽地里需要利用气泡来前进，里面还可以找到许多打造武器用的原料和土精灵フラウ。

回到船上后继续向南到冰雪封冻的南岛（サウスアイランド)，南岛上有一座高塔，在塔顶可以找到バーストのブローチ，装备之后就可以使用バースト魔法，作用是砸开任何有裂缝的东西。利用バースト就可以得到きんなかのほこさき。除此之外塔里还有火精灵バイカ。出塔向西南走，在最西南三面环山的原野里会遇见风精灵ウイルス(几率较小，记得多遇敌)。



有了バースト终于可以回到阿拉夫拉去修船了，砸开巨石后，巴亚姆的妻小连忙去报讯，而镇长也闻风赶来请主角上他家喝茶，结果马上手下就来报告说巴亚姆逃跑了，接着又有人进来说巴亚姆把船开跑了，赶过去之后只看见满地躺着的伤员和已经远去的巴亚姆的鬼脸。

主角们咽不下这口气就开船追到了强帕村，一进村口就有一个女孩上来问是不是罗宾的朋友，当然选是咯～可以得到一个护腕。村子里的人正在庆祝巴亚姆挟宝而归，巴亚姆的手下一见加鲁西亚来了，马上抖得和羊癫疯病人似的。追上塔顶巴亚姆居然骗长老说主角一行是坏人，长老召唤出怪物对付主角，这次BOSS战……没什么感觉就已经打过了。打完之后从主角嘴里知道真相的长老追着巴亚姆打，还好主角给巴亚姆找了个台阶下。此时把之前得到的三个ほこさき交给长老，长老会把它合成为3つまたのヤリ。

刚想出村，阿历克斯就来了，一起来的还有之前遇见的卡斯特和没见过的迪罗欧。阿历克斯带来了特雷比城主芭比已经死去的消息，听到消息后众人吃了一惊，阿历克斯要主角们赶紧前往传说之都雷姆利亚。

到魔之海后用从雅兰姆村学到的过关方法一直前进，在海中深处与守护者波塞冬决战。波塞冬相当的强悍，而且刚开始时任何攻击对它都无效，记得一定要先在战斗中使用一次3つまたのヤリ才能伤害到他。战胜之后前面就是出口，传说之都就在眼前。雷姆利亚的建筑明显都具有悠久的历史，这里的人也都拥有长久的生命。中间的喷水池可以玩投硬币游戏，用幸运钱币(ラッキーメタル)来投可以获得一些装备，运气好的话还可以学得召唤エクリプス(风3水2)。另外在有蝴蝶飞舞的地方用挖掘魔法一般会得到一些道具，其中还有一件不明用途的道具(美味的骨头?)。现在还进不去王宫只好先回比卡多家，回比卡多家之后得知他母亲因为思念过度已经去世了，比卡多悲伤的跑到坟墓前哭泣。主角一行则到图书馆拜访ルンパ(没错！他就是一代里那个封闭着的村子的真正村长！！)。ルンパ得知芭比已死的消息后急忙跑去王宫了。主角们也跟着前去，雷姆利亚王给主角们述说了远古炼金术的传说并展示了过去和现在的世界地图，最后还支持主角一行去开启灯台，结果气跑了大臣。雷姆利亚王给的宝箱里装的是グラインドのロック，装备后可以使用グラインド魔法，作用是使巨大的礁石下沉。这时到雷姆利亚停船场左边的水道前用グラインド沉下礁石可以到达古雷姆利亚停船场，在最左下角用サイクロン刮开杂草会飞出一只水精灵，再用スライド摇动女神像就可以抓住水精灵スプモニ了。



出海后利用グラインド就可以通过ゴンドワナをむすぶがケ，到达大西海。先直接到最北面的クエルド岛，那里可以获得水精灵ジエル。然后到北岛的最西北沙滩登岸，向东面走到头后的森林中有土精灵ペトロ。在北岛西部的小屋也可以找到火精灵フェニキ。

继续在北岛上找寻到一个山洞，里面可以看见一只水精灵但还不能得到，出洞后可到达夏曼(ジャーマン)村，村子里的人都不肯对主角说话(用读心还是一样能读到的)，到村长家的时候，村长把主角一行赶了出来，对着村长使用席芭身上一开始就带着的ジャーマンの杖，村长看后大惊，拉主角一行去进行测验，对着风石用一下スピン就可以开通大道。之后村长又要拉主角一行进行比试，比试的规则就是一边解谜一边前进，在有蓝色宝箱的地方先到达的人必须往里面放一件装备，后到达的必须放两件。比就比吧，很轻松就能抢先到达终点，等村长也到终点的时候就是BOSS战，也是建议先击倒村长再慢慢料理小兵。胜利后村长乖乖的交出了グラビティのヒスイ，装备后就可以使用グラビティ魔法，作用是能在地上有紫色纹章的地方飞起来在空中移动一段时间。村子里的人也都会和主角说话了，稍微注意就可以找到风精灵アロマ。

接着往南岛出发，在南岛最西面的沙滩登陆，在东面三面都被河流包围的森林中可以遇见火精灵コア。之后到南岛最东南角顺着两块沙滩中间的河流逆流向上可以一直到アテカ大陆のいりえ，登岸后在有圆形





石头挡住的地方用**サイクロン**会看见一只土精灵，只是现在还不能取得。往内地走就是加纳（**ギアナ**）村，在村子的圆形杂草堆中间用挖掘就可以挖出土精灵**ソルト**。此外村子西部的**アネモス**神殿还不能完全进入。不过村子北面不远就是风之灯台，冲向灯台吧！

灯台内必须多利用**サイクロン**和**グラインド**，还可以获得风精灵ス一。把灯台的盖子开启之后发现1代的主角罗宾一行已经到灯台上，而且杰拉尔多和梅雅莉都陷入了危机，卡斯特和迪罗欧还在后面雪上加霜的从罗宾手里抢火之宝玉。加鲁西亚一行急忙上去帮忙，对卡斯特及迪罗欧的BOSS战一开始只有加鲁西亚和比卡多两人，过两回合后嘉斯敏会赶来，再两回合后席芭也会加入战斗。反正先选中一个人猛轰吧，稳中才能求胜。战斗胜利之后灯台点火成功，阿历克斯却把卡斯特和迪罗欧救起来带走，同时罗宾一行也先回去加纳村。



回到加纳后，两队人会合，此后1代2代的剧情终于合流，如果接续了1代记录，1代所有道具、等级、装备、精灵、钱都会被保留下来，以后的战斗中多了一个换人的选项，也因此有了更多的战术。

此时可以对村里左上角的树洞用**フォース**，里面会跳出火精灵**シャイン**。**アテカ**大陆的**いりえ**处的土精灵**ジオ**也可以轻易入手。回到**アテカ**大陆的**いりえ**发现船上被装上了两只翅膀，从此在乘船时按住B键就可以起飞，但会消耗我方的EP。飞起时不会遇见任何敌人，不能直接飞上陆地，还是需要登陆点，另外森林和山也都无法穿行。

加纳南面的洞窟里可以学会召唤**コアトリ一**（水3风3）。

回到夏曼村南的洞窟会遇见1代中在斗技场输给罗宾的三个人，轻松取胜后还可获得相当好的装备。那只原来拿不到的水精灵**カシス**也可以拿到了（利用石块挡路）。而夏曼村内比试场左道可以用**グラビティ**过去，里面可以找到风精灵**モリバン**。

现在应该去的地方是火之岩，这里主要利用**バ一スト**，注意收集宝物吧，这里还有火精灵**ソウル**。完成后可以学会火系魔法**プロミネンス**，作用是加大火的力量。利用这个特技可以到达火红的石块并找到**マグマボール**。接着前往**ロツホ**村，在村子的大炮上使用**マグマボール**，大炮就会启动，之后矮人们就会把大炮装在船上，此外还可以在这里找到风精灵**ビ一ス**。在村子北面的山洞里可以获得召唤**ハウレス**（火2，土3）。

然后就可以乘船前往北面的火之灯台挺进，有了大炮就可以打开北面冰海中的冰墙，从而到达最北的普洛克斯（**プロクス**）镇，这里居住的就是火一族，在村子里居然听说加鲁西亚的父母和罗宾的父亲都还活着，村长正在村口集结前往火之灯台的战士，说完话后就可以出村，村子里有土精灵**デク**，被雪堆埋住后必须用挖掘挖出来。

突入火之灯台内部，可能因为这是最终迷宫，谜题十分多样化，需要灵活的头脑和仔细的观察。里面有水精灵**タラソ**和火精灵**サンバ**，还能获得**テレポ一ト**の**ラピス**，装备后就可以使用**テレポ一ト**魔法，作用是在地上绘有奇异纹章的地方进行传送。此时建议先回去收得所有精灵，学习所有召唤再回来。



先去扬比沙漠，在第一道大流沙中用**サンド潜行**而上会看见一个洞窟，在里面的纹章处使用**テレポ一ト**就可进入内部遗迹，里面可获得土精灵**ママン**，并学会召唤**ダイダロス**。BOSS会抽取精灵并用召唤攻击，可以趁它抽出精灵的时候抢先用召唤轰，相当简单。

接着是**サウスアイランド**东面的小屋，把母企鹅推到公企鹅身边就可以获得一颗宝石，把宝石给魔之海旁边小岛上的海鸟可以获得红头巾，把红头巾给附近小岛上的牛可以获得牛奶，把牛奶给**ゴンドワナ**大陆旁小岛上的狗可以获得小乌龟，把小乌龟给魔之海东南面小岛上的大乌龟就可以乘乌龟到小岛的洞窟中去。（在整个物品交换过程中必须注意用读心术）在洞窟里可以找到土精灵**コンポイ**和水精灵**ゼロ**（用摇动魔法摇那个本来就摇不动的女神像），并学会召唤力**タストロフ**（火3风5）。BOSS有时会使用所有精灵疲劳的特技，遇见的话只能怪自己命不好，稳中求胜吧。



在大东海的最北有一个宝岛，内有许多空宝箱和风精灵**ガスト**，还能学会召唤**アズ一ル**（土3水4）。BOSS星之魔法师本身并不强，但他召唤出来的球球却BT得很，蓝色管加血一下就可以把魔法师恢复满，紫色是用闪电魔法攻击，红色会自爆，黄色会不断给法师用防御盾。建议要么慢慢耗上半钟头，要么上来就用召唤猛轰到死。

到这里已经收集齐所有精灵，可以通过加纳村中间的传送点到**アネモス**神殿内部学习最强召唤，**カロン**（土8风2）**イリス**（火9水4）此外还有游戏中的最强BOSS无头骑士，强烈建议在等级超过50的情况下稳打法过关，否则……运气因素就很重要了。

完成这些收集，就能很轻松地面对最终BOSS。

火之灯台顶端，1代中太阳神殿地下的眼球再次出现，说完话就扔下最终BOSS——三头龙，必须依次消灭才可以。

打完最终BOSS后就是结局了，最后的结尾如何还是大家自己来欣赏吧。

通关后还可以存盘，若选择新游戏的话会有两种模式，**らくらくモ一ド**是用通关时的等级和能力进行新游戏，**ガチンコモ一ド**则是敌人能力大幅增强进行新游戏。可惜这两个模式不能一起选……

接下来奉送一些小技巧：

1、用挖掘**スコツプ**可以从地上挖出钱、药草之类的，后期还可以挖出贵重金属。

2、在大海里有些颜色较浅的圆点，把船开过去调查的话有时会得到一些上锈的武器，拿去打造的话…

3、在后期迷宫中，鸟类的敌人经验多得可怕（比一般敌人得多出一位数），在小岛的洞窟里遇见的鸟会复活被打死的怪物，如果遇见两只一起出现的话……一次打个3、4万的经验也不奇怪啊～～不过要小心它们逃跑～～



4、打造的时候，给他材料不一定能打出什么装备来，最好在给他之前存盘，不是自己想要的东西就取进度。另外**ダ一クマタ一**打出来的装备全都是带诅咒的，没有1代传过来的堕落天使之戒指就惨了……看着好东西却不敢用的感觉……

5、在到雷姆利亚喷泉的时候记得多丢一些装备出来，对于当时来说是很强的。

6、要养成看见什么就想起什么的好习惯，比如看见草就**サイクロン**，看见土就**スコツプ**，看见活物就**リ一ド**，什么都看不见的时候就注意用**イマシン**了。

最后奉送一种自创的强力战术，在合流后对那些隐藏BOSS时，把三个主要角色的精灵卸下四只，以便在第一回合就能进行轰击，又保证职业不会乱套。其他五个角色的精灵各卸八只，然后上场就是不断的召唤轰击，轰完一个就马上换人出来……如此反复，建议主要角色为加鲁西亚（没人会不用他吧？）、比卡多（其实……这个倒无所谓）、嘉斯敏（全体恢复魔法相当好用），而且一回合内使敌伤害变成十分之一的三只精灵也是必备的。使用这种战术一轮还没轰完最终BOSS的三个头就都挂了……



口袋攻略

POCKET EMPIRE

口袋帝国



新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险

PLAYSTATION

日期	游戏	厂商	价格	类型
8月1日	爆悬陀螺 2002 BBT2	TAKALA	4980	ACT
9月	网球王子 SWEAT&TEARS	KONAMI	未定	SLG

PLAYSTATION2

日期	游戏	厂商	价格	类型
8月	回忆之歌	DATAM POLYSTAR	6800	AVG
	机动战士高达战记	BANDAI	6800	ACT
8月1日	COMBAT QUEEN	TAITO	6800	ACT
8月15日	VIRTUA COP RE－BIRTH	SEGA	5800	STG
8月22日	钢铁巨人	ENIX	6800	AVG
	AUTO MODELLISTTA	CAPCOM	6800	RAC
	PROJECT MINERVA	D3 PUBLISHER	6800	ACT
8月29日	真・三国无双 2 猛将传	KOEI	3980	ACT
	SWITCH	SEGA	5800	AVG
	巨人强袭 GIGANTIC DRIVE	ENIX	5800	AVG
9月	ENERGY AIRFORCE	TAITO	6800	STG
9月26日	CULDCEPT 2	SEGA	6800	TAB
秋季	暗黑编年史	SCE	未定	RPG
	钟楼 3	CAPCOM	未定	AVG
	信长野望 ONLINE	KOEI	未定	RPG
12月	UNLIMITED SAGA	SQUARE	未定	RPG
12月14日	the Gataway（大逃亡）	SCEA/TEAM SOHO	未定	ACT
冬季	妖精战士～精灵的黄昏	SCE	未定	RPG
	鬼泣 2	CAPCOM	未定	ACT
	生存 RPG～龙战士	CAPCOM	未定	RPG
	GALLOP RACER 6	TEMCO	未定	SLG
	SHINOBI	SEGA	未定	ACT

DREAMCAST

日期	游戏	厂商	价格	类型
8月8日	THE KING OF FIGHTERS 2000	PLAYMORE	5800	FTG

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏	厂商	价格	类型
8月2日	超级机器人大战 R	BANPRESTO	5800	SRPG
8月8日	育成棒球！ADVANCE	SEGA	5800	SLG
	GREATEST NINE	SPT	5800	SPT
8月10日	ROCKMAN&FORTE	CAPCOM	4800	ACT

X－BOX

日期	游戏	厂商	价格	类型
9月12日	SEGAGT2002	SEGA	6800	RAC
9月19日	GRAND HEAT	SEGA	6800	RAC
秋季	DOA 极限沙滩排球	TECMO	未定	SPT
	PSO	SEGA	未定	RPG
冬季	PANZER DRAGON ORTA	SEGA	未定	STG

GAMECUBE

日期	游戏	厂商	价格	类型
8月8日	PSO EPISODE 1&2	SEGA	6800	RPG
9月19日	GRAND HEAT	SEGA	6800	RAC
9月26日	SEGA SOCCER SLAM	SEGA	5800	SPT
秋季	生化危机 0	CAPCOM	未定	ARPG

GAME游戏榜中榜

TOP 10

TOP 10 月间游戏销量榜

2002年6月3日～6月30日



Playstation 2 | WINNING ELEVEN 6 | SPT | KONAMI | 2002/4/25 | 23万5797

DARKING：世界杯的力量大！

Playstation 2 | .hacK 感染扩大 Vol.1 | RPG | BANDAI | 2002/6/20 | 13万2349

SHINING：让非网络玩家体会网络游戏的魅力。

Playstation | 通灵王 通灵者之魂 | FTG | BANDAI | 2002/6/6 | 12万3706

RIKU：拿幽灵当武器？这个游戏更适合叫魂之利刃吧！

Playstation 2 | 波波古罗斯物语～最初的冒险～ | RPG | SCEI | 2002/6/20 | 11万5477

SORA：低龄向游戏，简单但遇敌率太高。

GAME BOY ADVANCE | 黄金的太阳～失落的时代～ | RPG | 任天堂 | 2002/6/28 | 9万6318

惊寂：太好玩了，谁有一代的金の密码？



Playstation | 勇者斗恶龙怪物篇 1＋2 ～星降的勇者和牧场的同伴们～ | RPG | ENIX | 2002/5/30 | 9万2222

涟猗：噢，你们还在呀？再握个手吧(^_^)

GAME BOY ADVANCE | 哈姆太郎 3 | AVG | 任天堂 | 2002/5/31 | 7万3691

TAKO：这个游戏，可爱多多，好玩在哪里？

Playstation 2 | 剑豪 2 | ACT | 元气 | 2002/6/27 | 7万0716

金带刀：大侠，究竟要怎样你才肯接受我的挑战？

GAME BOY ADVANCE | 海贼王 | RPG | BANDAI | 2002/6/28 | 6万7119

惊寂：又是你！这已经是第几代了？



Playstation 2 | 心跳回忆 Girl's Side | ADV | KONAMI | 2002/6/20 | 4万9001

涟猗：就算以我的眼光来看，你们也不能算帅哥呢。

《黄金太阳 2》研究

上手篇

1、特技

我这里所说的特技是指非战斗时可以使用的技能，绝大多数是用来解决各种谜题用的，现将日语名与用途列出，希望对第一次攻略本作的玩家有所帮助^o^

ムーブ：最常用到的特技，用来移开挡路的柱子等障碍物。

リターン：Return 是也。

サンド：潜沙，有沙子的地方使用可以潜进沙里以避开拦路的石头等。

リリース：用来将没有系好的绳子系上，要在有绳子的一端使用。

スピン：旋风，可以垂走墙上的叶子。

プルーフ：使用后一定时间不遇敌。

プレス：用来将一些挡路的柱子打入地下，柱子的特征是上大下小。

スライト：地震，将柜子或箱子顶上够不到的物品震落，对一些摇晃的东西使用也有效。

スコップ：挖掘，在有沙子的地方或泥地上使用，可以找出隐藏物品或通道。

イマヅン：透视，使用后可以发现隐藏的东西。

リート：读心术，对人或动物使用可以发现一些对话里没有的秘密。

グロウ：生长，对摇动的小植物使用可使其快速成长。

サイゴロン：卷走地上的草叶发现隐藏物品和通道。

アクア：降雨，用来给红色的石头降温和使特定的空罐子装满水。

プロミネンス：吐火，前提是前方要有火才行。

ドラト：使小水滩或小河的水蒸发。

バースト：爆炸，可以炸开有裂纹的石柱和墙壁、石头等。

グラインド：使挡路的大石头沉入水里。

グラビティ：浮空，下面的攻略里有解释。

フォース：冲击波，用来击打一些东西。

テレポート：魔法阵之间的转移。

罗宾的两个特技：リフト举起圆形的大石头，キャリ一是使特定物品浮空并移动一小段距离。

2、精灵：

简单的说，游戏中得到的精灵可以装备，并直接影响到装备角色的状态、能力以及职业，得到精灵后可以选择装备与否，装备的在状态栏里显示是灰色，反之则是红色。没装备的精灵在战斗中作为直接召唤攻击敌人，特定的精灵组合可以组成强大的合体召唤，前提是获得此合体的召唤石板；装备的可以像物品一样使用，功能视精灵的不同而各不相同。经过召唤使用后的精灵显示呈黄色，此精灵必须休息一回合，然后在下一回合自动装备（不论战斗前装备与否），如一个角色身上同时有复数精灵在一回合内被召唤使用，那休息后每一回合只能自动装备一只，其他的还是处于休息状态。战斗中使用装备的精灵后（即该精灵处于未装备状态）相应的能力立即下降，慎之！！

3、规则几何图形型定律：

游戏中只要看见有石头、木桩或墓碑、草叶等东西排列成规则的几何图形，比如正方形、六角形等，出现隐藏物品或通道的机率很高（80%以上，象六角形的墓碑 95%都有隐藏物品），遇到此类情形一定不要忘了多调查，透视啊，挖掘啊什么的一起上吧。还有，每到一个地方别忘了翻箱倒柜一番（活活活～～～勇者的天性）

4、游戏中只要不是在店里买来的物品，卖掉或丢掉都可以在店里再买回来（第 3 个选项）。

5、游戏一开始会问你是否继承 1 的记录，选是，进入下一项可选择 3 种记录（金记录：究级记录，银记录：稍差，铜记录），当然，越好的记录密码越长，死 NINTENDO，那么长的密码，害的俺输了将近 30 分钟……（不过在游戏进行中也可以继承），确认 1 代角色的状态后正式进入游戏。

6、提升能力值的道具提升的点数是不固定的（提运气除外，2 点），好时可以有十几点，差时才 2－3 点，S/L 吧。

研究篇

完美 1 代密码：

1	2
ぐべくふぼ　うからぼむ	そびつしだ　やののもる
びだそせせ　うわなにく	ざぜこけむ　ゆじまじこ
でずざびけ　ごのまりで	やけらごろ　だくせひけ
ねぎうろふ　ゆがどみを	なざてむい　しせみむぜ
れちてばか　しねひほこ	ぬびけきべ　もさざうな

3	4
わぶがれる　ここわぐう	まくまざど　やまほべい
どつごあば　もひざごそ	るやさえん　じらくぐど
あれほへる　ぼべみけと	んわすずぐ　ぎちでじこ
おえゆちつ　やしせんけ	じにどでん　はうぶびい
せみごきせ　いぜるべと	まくういも　しきからば

5	6
ちしさわな　たそぎのを	びばへかあ　ぼじこうわ
なとじほの　ねだめへげ	
へぶらめむ　いろよゆで	
きぎろれさ　ざがさへそ	
だざごとぼ　はぐまあば	

全人物 Lv99、全道具、全精灵、金钱 999999

精灵收集：

全游戏一共可以得到 72 只精灵，其中游戏过程可以收集的一共 44 只，其余的 28 只由 1 代主角带来，所以要想全收集就必须继承 1 代的完美记录。现把 44 只精灵的收集方法列出：

11 只地精灵收集：

デュオ：デリィ村外强制加入。

アイアン：マドラ村附近的森林遇到。

キッス：キボンボ村神像内，让齿轮反转后从第 3 层并排红色齿轮的左边那个掉下去后就能抓了。

マッド：キボンボ村神像地下遗迹内（就是内部小神像右边的一个楼梯）在不能进入的草地外面紧贴着石头使用サイゴロン。

フラウ：タウポの沼泽洞窟内。

コンボイ：もの海右边的もの海の东の小岛找大乌龟，前提是找到小乌龟

ペトロ：シャーマンの村这个岛上面长形沙滩右下方的一片向下突出的陆地的森林里。

ソルト：对ギアナ村入口右边的草中间的地上使用挖掘。

ジオ：ギアナ村下面停船的港口左边有一岩石，用 1 代主角罗宾的特技举起再使用サイゴロン。

デク：プロクス村右上方的冰面上，撞它一下后再对着雪堆挖。

ママン：ヤンピ砂漠从アラフラ村这边进入往西走遇到的第二处 3＊3 排列的石头处使用透视后会看见一个箭头，沿它指的方向潜沙再爬上左边的流沙，从左边的洞进入隐藏迷宫，在洞中的魔法阵上用转移（最后的灯塔里得到的特技），看见有一处沙子下有东西钻来钻去，在主角头上出现“？”的一瞬间按 select 调出特技使用挖掘。

11 只水精灵收集：

フォグ：カントラ寺学会特技后。

シェリー：ミーカサラ村上面点的森林中。

ピコ：ヒカ－ト自带。

シェイド：同上。

ムース：ニリの村南西方向最下处的较大片沙滩旁的森林。

メロウ：アクアロック内的水里。

スプモニ：乘船进入レムリア左边的古レムリア，对着有雕像的地方最左边被柱子隔着的草叶用サイゴロン卷掉草，它会跳进旁边的硐像里，用地震得到。

ジェル：左半边大海北方的クエルト岛上。

カシス：在シヤ－マソ村西南通道里。

タラソ：火之灯塔内。

ゼロ：乌龟送你去的小岛，过了转移阵后某处有个摇晃的雕像，对着它使用地震

11 只火精灵收集：

カノン：デカン高原内。

ガソツ：ミーカサラ村内，左边鸡和羊中间的地上的中央用挖掘。

アクセル:ゴンドワナをむすぶカケ内
チリ:マドラの町把得到的绿蘑菇给楼上有火精灵的民家的老人。
ターボ:ガイアロック打倒龙后回イズモ村将红色人偶给村长ウズメ。
バイカ:サウスアイランドのとう里一处需滑冰的地方
コア:ジュピター灯台与ギアナ村之间的转弯处的河流后的森林，要从左边的海滩登陆。
フェニキ:ヘスペリア大一南西の小屋
シャイン:ギアナ村的左上角的树根里,使用フォース
ソウル:マグマロック内部
サンバ:マーズ灯台内部
11只风精灵收集:
レスキュ:海神のやしろ
ブリッツ:ヤンビ砂漠内
ゼン:ポピーチー村,狼人处得到,前提是学会透视特技。
ブーケ:ミングさんみやく内,ヒカート加入后。
ハイド:ガラパス岛下面的沙滩用潜沙到右边,从瀑布处跳下往上走。
ウィルス:サウスアイランドのとう左下的盆地里。
アロマ:シャーマンの村右边,完成比赛事件后。
スー:ジュピター灯台内部
モリバン:シャーマンの村跟村长比赛的塔顶左边山洞内，前提是要和一代主角合流后,最后抓的时候在池边用特技透视
ピース:ロットの村,大炮发射后。
ガスト:大イ-スト海北の宝岛内

强力的职业获得:

角色的转职除了装备游戏中得到的3个转职道具外，其他的职业就要靠精灵的组合装备来获得，虽然不同的精灵属性会互相冲突，但实际上达到特定的平衡后就可以使能力值突飞猛进。下面以ガルシア为例自认为比较究级的职业:
カオスナイト——地2+火7(攻高,防速中上,攻击辅助魔法平均)
サムライマスタ——火5+风4(防很高,攻、速中上水平)
マスターニンヅャ——火4+风5(攻、速奇高,防较低,肉搏一流,魔法不强)
クナントナイト——地2+水7(HP高,防高,攻击中上、速度较低)
エナヅーナイト——地2+风7(HP高，速高，防中上，几乎全为辅助魔法和属性魔法)
パマディン——水5+火4(HP,防高,速级低,攻击回复魔法平均)
クレリック——水5+风4(数值较低的恢复型职业，拥有全部的回复魔法及少量的攻击魔法)
其他人的组合也差不多,只是名称上不同罢了。

レムリア的游戏:

在レムリア的水池处可以玩掷金币的小游戏，可以用钱和ラッキーメダル进行,扔中靶子的不同地方获得不同奖品,当然是靶心的最好了。ラッキーメダル的获得是在世界各地村子里,迷宫中偶尔也可以得到。

奖品:
エクリプスの石版(合体召唤石板)
イージスのたて(防+41　)
エレボスアーマー（防+43　HP回复+6コンポジットグラブ（攻+5　防+35)
ミネルバヘルム(防+43　EP+20)
ヘスティアブレード(攻+145　ホットスフィア发动)
ワイルドコート(防+37　速+40)
ひけしのまとい(攻击+130　？？？,有可能损坏)
ブリリアンサークル(防+36　运+10)
レダアームレット(防+38　风精パワー+30)
エナジースター
ヒールポーション
复活药

ゲムチケット的获得:

在ギアナ村左边有蓝色木牌的帐篷里玩老虎机游戏的代币，获得的途径一是在武器屋买装备时如果在买进后选择将身上本来的装备卖掉就可以得到一张，不论所购买装备的价钱高低;二是在各地挖掘得到。

道具篇

关于锻造:

在游戏过程中有时候会得到一些红褐的生锈的武器，数值很低，以及一些既不能装备,也不能使用的物品,这些东西都是用来锻造高级武器及防具的材料。只要到ヤラム村左上角的屋子里跟躺在床上的男人对话，只要你身上有这类东西就可以将其交给他锻造，然后出村一次或到INN里睡一觉在去和女主人对话就可以得到物品(但得付钱……其实就是买啦！)武器的锻造是唯一的,即一件生锈的武器只能锻造出相应的一件武器，而不同的材料锻造出来的可以是不同的武器或防具,下面只给出可以锻造的物品和其制成品:

材料名称	制成品	价格	数值	特殊效果
ティアストーン	ピュアサークル	3700	防+29	水精パワー+20
	せいれいのゆびわ	3600		全员HP160回复
	クリアブレスレット	3500	防+31	水精パワー+15
	クラウドワンド	7000	攻+98	スタンクラウド发动
ツルフのはね	フワフワぼうし	5700	防+34	运1.2倍　风精耐性+20
	エアリアルグラブ	5400	防+37	速+30 风精パワー+20
	フェアリーベスト	6900	防+38	HP200回复 一定机率坏
スターダスト	アストラルサークル	4600	防+32	EP+15
	ルナツールド	3200	防+33	地精耐性+30
	プラネットアーマー	4800	防+36	全属性精灵パワー+10
	スターダストリング	2500		战斗中使用封住敌魔法
	コメットメイス	8000	攻+105	アイスクラッシュ发动
ミスリルのぎん隐藏迷宫获得	ミスリルのブレト	14600	攻+160	レーテアルビオン发动
	ミスリルのふく	14900	防+49	精神up
	ミスリルのうでわ	9700	防+46	精神up
	レウアテイン	19700	攻+173	ヘルファイア发动
	サイキックサークル	8800	防+39	EP+12
ダークマター剧情得到,最终迷宫及隐藏迷宫里获得。所有制成品均是被诅咒,物品装备后需到教会才能取下				
スチルスアーマー		14000	防+48	全精灵耐性-10
フィアヘルム		12800		攻+10 防+48
デーモンサーワム		15800	防+50	会心一击机率up
ダークサイドソード		24200	攻+210	
テラーシールド		11200	防+48 攻+5	
オリハルコン剧情得到,最终迷宫及隐藏迷宫里获得。				
ミレニアムヘルム		11400	防+45	最大hp+20
ヅリオンアーマー		22500	防+50 攻+12	
ビッグバングラブ		10200	防+47	火精パワー+40
エクスカリバー		29200	攻+180	セレスレジエンド发动
コスモシールド		12200	防+49	全精灵耐性+20
ネヒュラワンド		15200	攻+165	リバーススター发动
ゴーレムコア迷宫中,村子中获得	タイタングラブ	8100	防+43	HP+30
	ガイアアックス	16400	攻+163	アースマザー发动
	クロノスメイル	13100	防+47	HP+20
	タングステンメイス	14700	攻+159	ハンマスフイア发动
ドラゴンスキン左下角狭长形海岛上	ドラゴンローブ	8900	防+42	全精灵耐性+18
ドラゴンシールド		7400	防+42	全精灵耐性+15
ドラゴンメイル		9700	防+44	全精灵耐性+15
ドラゴンヘルム		8900	防+42	全精灵耐性+20
ドラゴンブーツ		4200	防+13	全精灵耐性+10
ひとかげのしっぽ迷宫中获得	アポロンアックス	15200	攻+158	フイアバースト发动
	サラマンダーロット	14300	攻+156	フレイムダンス发动
	バーニングソード	14600	攻+157	ブレイズラッシュ发动
	アーターローブ	9900	???	玩的时候忘记录了-_-
	フレイムシールト	8600	防+44	火精耐性+60

注：锻造武器的材料都是在游戏过程的迷宫或通过挖掘得到，值得一提的是在获得船以后可以在分散于海上的圆形浅兰色斑纹处获得4件生锈的武器，海的两边各两件，察看大地图时在海上看见一个一个的小圆点就是了，在中心处按A调查,位置就不给出了自己找找吧。

锻造武器时要在拿到手的第一时间去锻造，在此时绝对是最强的武器，过了就不行了。

文/MICHAELAKAN
责编/SHINING

幻想水滸伝III®

GENSOSUIKODEN III

修格编　第一章

●序

修格（ヒューゴ）骑着自己心爱的坐骑奔驰在广阔的草原上，身边有要好的同伴乔（ジョー）军曹与圣兽弗巴（フーパー）。大家站在远处眺望着自己的家园卡拉亚（カラヤ）村。碧蓝无尽的天空下，整个阿姆鲁（アムル）平原显得祥和平静……

●卡拉亚村

回到家里，卡拉亚族的族长露西娅（ルシア）正等待着儿子修格的回来。其实这位母亲是有一件要紧事要儿子做……

卡拉亚族一直与塞古森（ゼケセン）联合国一直存在着矛盾，战争不断。由于是一族之长，露西娅必须为族人考虑，所以她决定与塞古森休战，得到暂时的和平，至少让族人们生活的安稳一些；而这个使者当然就要由她的儿子修格来担任，这样才显得有诚意。

向来争强好胜的修格当然不会错过这种表现自己的机会，所以立即答应了。来到鲁尔（ルル）家门前，露西娅将“至塞古森的亲笔信（ゼケセンへの亲书）”交给了修格，但是大家考虑到卡拉亚与塞古森的紧张关系，都很担心修格一行人的安危。寒暄过后，乔军曹建议大家先好好整理一下再出发，于是各回各家了。

翌日清晨，修格、乔军曹、弗巴、鲁尔四人整装待发。这时露西娅与村民们已经做好了欢送小英雄们的准备……

与大家告别后在村口遇到了卡拉亚的勇士金巴（ジンバ）：“修格，希望你可以帮我一个忙……”修格接受了金巴的拜托（将ペンタグラム送到ライトフェロ一家），正式踏上了旅程。

●布拉斯（ブラス）城

穿越了阿姆鲁平原后来到了布拉斯城。从这里开始就是塞古森的领地了，所以大家都本能的提高了警惕。进入城堡内，正好遇上了塞古森的骑士团路经此地。由于鲁尔的大意，使得大家与骑士团险些发生战斗。骑士团长克莉丝倒是还算有礼，但是其他骑士目中无人的态度着实让人气愤，但敌强我弱，大家只好暂时忍耐了……

●塞古森森林

进入森林，乔军曹提醒大家小心迷路，因为他也没有来过这里。在途中遇上了弗雷特（フレット）与莉克（リコ），虽然目前还不明白他们在干什么，但是，总觉得以后会成为很好的同伴……

●比内・迪尔・塞古塞（ビネ・デル・ゼクセ）

终于走出树林了，面对眼前的一切，四个人都瞪大了眼睛，因为他们从来没有见过如此宏伟的建筑（其实我也没见过这么大的场景）。

进入城市，径直来到城市中央的市政厅，据说官员不在，只好先回旅店住下了。路过市场的时候，发现基由姆（ギョ－ム）与麦尔贝依鲁（メルヴィル）正在争吵，争吵中麦尔贝依鲁气愤的跑掉了。一直追到城西，见到穿红衣的女孩阿拉尼丝（アラニス）与男孩艾列特（エリオツト），感觉他们在玩什么游戏。好奇的修格顺着他们的路线进入隐藏地点，蹬上梯子回答暗语（圣罗亚骑士团誉高的三骑士），进入后被发现是陌生人，险些又是一次战斗。不过看着大胆的阿拉尼丝与怯懦的艾列特还真是让人感到有些好笑。这时麦尔贝依鲁正好来到，详谈一番后知道麦尔贝依鲁的父亲常年不在家，所以经常被基由姆欺负，富有正义感的修格这时候热血沸腾，决定出手相助，这些小朋友听完自然是高兴的不得了，于是众人约定一小时后在城门口见面。

●北之洞窟

一阵寒暄后众人出发了。来到洞窟的深处感觉有些累，所以就在这里暂住一晚。夜里，修格醒来，发现阿拉尼丝没有睡，她向修格吐露了心声：“其实由于父亲是旅行商人的缘故，我就要离开这里了，这些时间以来我和麦尔贝依鲁他们相处的很好，大家在一起很快乐，现在就要走了，但是我没有勇气告诉大家，所以装作什么都没有发生……”

天亮了，大家准备出发了，但是鲁尔却在睡懒觉，还不停的喊出“妈妈”这个词，但是他之前却说麦尔贝依鲁是小孩……

就这样大家轻轻松松地继续出发了，顺着盘旋的道路，大家继续向深处前进。终于到了最深处，那三个“骑士”愣头愣脑的冲了进去，一进去就中了基由姆的诡计，修格等人被挡在了外面，同时有四个盗贼冲向了修格……

里面，基由姆拿出了武器（竟然是波士顿的三叉戟），点名要与麦尔贝依鲁单挑，麦尔贝依鲁心中充满了对基由姆的憎恨，断然答应下来。可是毕竟基由姆技高一筹，麦尔贝依鲁应声倒下。基由姆正在得意时，山洞的铁门被打开，修格等人也冲了进来，基由姆气急败坏，发疯一样的逃之夭夭了。

●比内・迪尔・塞古塞

终于取得胜利的一行人出了洞窟，回到了城里，在门口，鲁尔冒失的语言激起了阿拉尼丝的伤心事。“对了，阿拉尼丝，你是不是也要走了？”麦尔贝依鲁这句话让阿拉尼丝感到十分的吃惊：“怎么？你们知道？”“是啊，阿拉尼丝的父亲是旅行商人，这是早晚的事啊。

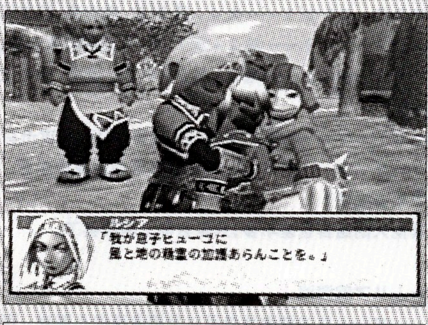
”艾列特也说，“对不起，我一直瞒着大家……”阿拉尼丝含着眼泪低下头去，“什么呀？我们永远是最好的朋友，以圣罗亚誉高的三骑士的名誉发誓！”麦尔贝依鲁摆出了他烈火的骑士的架势，紧接着是艾列特，阿拉尼丝看到大家如此的友好，感动不已，随即摆出了银之乙女的架势……看到三个人友情的真挚，修格等人也为之感动。

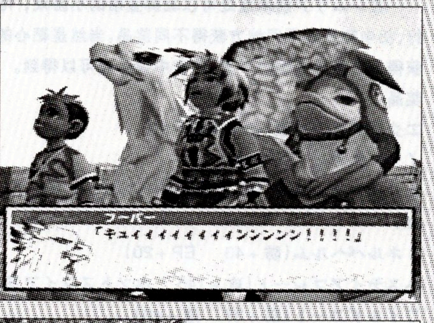
回到旅馆，休息过后再次来到市政厅，但是被挡了回来，只好再次回到旅馆，次日再做打算。果然，第二天终于有管事的人了，但只是一个代理而已，无论修格如何要求与主事人见面，对方都总是拒绝，无奈身负重任，不能在这里功亏一篑，只好不情愿的将至塞古森的亲笔信交给这个代理了……

回到旅馆，大家收拾行李准备离开。突然听见外面有奇怪的声音传来，从窗户望去，一队铁头（卡拉亚人对塞古森骑士的俗称）正从远处赶来，全副武装，大家感到有些不对。旅馆门口，誉高的六骑士中的雷奥（レオ）和帕西瓦尔（パーシヴァル）正在向骑士们发号施令，说什么一个也别想逃掉……

形势迫在眉睫，修格等人只好趁铁头们上楼的时候夺窗而逃，来到中央的大街，由于要避免与誉高的骑士撞上，只好向西绕道而行，城内已经戒严，没办法，只好强行突破了，一场厮杀过后来到城门前，但是雷奥等人早已恭候在此了：“为了拯救被你们偷袭而被困的骑士们，只好要你们来做筹码了。”这时修格突然想到等在城外的圣兽弗巴：“我可不想被抓住哦！”圣兽弗巴从天而降，降落时不停的挥动翅膀，造成的气流将周围的骑士全数吹倒，修格一行立刻向城外跑去……









●布拉斯城

穿过了塞古森森林，来到布拉斯城，为了不引起其他人的注意，只好让弗巴再次回避，进入城堡后，发现城内已经开始对过路人进行盘查，修格与乔军曹认为可以蒙混过关，但是鲁尔似乎有些紧张。眼看就要混过去了，这时雷奥等人已经追上了上来，本来雷奥并没有发现他们，怎奈有个站在修格前面的农民多事，向雷奥一回头正好看见鲁尔……

只好又开始逃跑，大家跑进厨房里。雷奥没有找到，但是修格等人由于躲进壁炉而掉入了密道，从密道出来正好是布拉斯城外。啊，终于逃出来了……

●卡拉亚村

在阿鲁姆平原远望到村子起了火，修格等人焦急的赶回村子。一进村就见到克莉丝骑着马停在眼前，鲁尔怒气冲冲的上前斩杀克莉丝，不想反遭毒手，被一击殒命。看到同伴被杀害，修格再也抑制不住自己的愤怒，冲上去质问："为什么？为什么？不是已经签定了和平协议了吗？"

"你在说什么？"克莉丝一副不解的表情，看着眼前这个女孩子一无所知的样子，再看到她手中沾着鲁尔的鲜血的兵器，修格的怒火燃烧到了极点："明白了，一切都是你们在说谎！！"

"说什么啊？"克莉丝继续一脸茫然的表情。修格准备抽出身后的匕首与其决一死战，却被军曹拦住……

"军曹？为什么？"这时其余几个骑士也出现了……

第二章

●卡拉亚村

战斗的硝烟在四边弥漫，村民的悲鸣在耳边回响，修格强忍住泪水将鲁尔亲手埋葬在卡拉亚的土地上："鲁尔，安息吧，我不会忘记的……"

●鸭子村

家园被毁、亲人失踪，修格与军曹商议，决定暂时去鸭子(ダック)村做一下整顿。一进村，遇到了莉莉(リリィ)这位贵族千金对鸭子们指手画脚的说着什么，只好过去看看究竟。"啊！终于看见人类的小孩了！"莉莉看到修格走过来异常的兴奋，马上推开身边的鸭子冲到修格面前……

原来莉莉是一个国家的公主，为了调查炎之英雄的事情来到了这里。修格向莉莉表明了自己的身份，莉莉认为修格可能会知道关于炎之英雄的事情，所以准备盘问。但是这时随从利特(リード)与撒姆斯(サムス)呼唤道："小姐～！东西收拾好了～！该回房休息了～！"莉莉无奈的回了一下头："真是的，刚刚要说到正题……"她向旅馆走去了。

修格随着进了旅馆，本来打算休息一下，明天去寻找族人的下落，但是不巧又遇上这位大小姐，她追着修格等人继续刚才的话题，然而修格正在为村子的事情苦恼不已，哪里有心思听她的事情，可是最终还是在这个千金的威逼利诱下屈服了……

●高速路

在莉莉的带领下(好象修格是主角哎！)，大家来到了高速路，莉莉与利特他们寻找开启高速路大门的方法，好象根本不知道应该怎么做……"修格，你怎么认为？"军曹问道"至少……不是坏人吧……"修格有些迷茫的说。军曹点点头："嗯，我也这么想。"正在这时，门被打开了……(蒙中的吧)

进入高速路，没走多久发现了一群人正在一扇门前做文章，不知道他们在做什么，于是大家留下来看一看到底是怎么回事，终于，由于修格与莉莉两个人的争吵，众人前去询问这些神秘人物。对方却没有那么友好，发现事情败露，立即开溜，留下一个来杀人灭口。只有一个？太小看我们主角的实力了吧？大家上！让他们知道我们的厉害！……修格等人全都被打倒在地。太强了，眼前这个黑衣男子，简直就像魔鬼一样。"真无聊呢，人类就是这样弱么？""你……"修格勉强起身，"哦，还没有死？我帮助你好了。"黑衣男子抽出剑向修格走去，这时，刚才神秘人中的女性挡在了黑衣人的面前，"莎拉！你想破坏老子的兴致？！""不，时间到了"于是他们消失了……

大家起来后，回想刚才噩梦般的遭遇，不由得浑身冒冷汗。但是还有正事要做，顾不了那么多，爬起来继续赶往大空洞……

●大空洞

走出了高速路，到达大空洞，但是塞古森骑士团正在进攻这里"先是卡拉亚，接下来是这里了吗？大家上！"修格冲了上去"喂！等等！"军曹来不及阻止修格，只好与他一起冲入敌阵……

另一方面，克莉丝率领着六骑士，在大空洞的洞口严阵以待："这并不是侵略，我们只是想让你们知道塞古森的厉害。""啊啦～好一个银色的少女啊！那么你们对卡拉亚的攻击又算什么？"露西娅质问克莉丝。"那只是为了骑士团的荣誉而战！""荣誉！那不叫做战争！叫做虐杀！""……"

修格等人进入大空洞中，与母亲再会，母子两人相聚，有说不完的话，其他人只好暂时回避，就连我们的千金小姐也躲开了(看来莉莉还是明白道理的)…

修格向母亲倾诉了这些天的经历，并且因鲁尔的死而懊恼不已，这时作为母亲的露西娅也只好将修格搂在怀中……这一幕恰好被过来报信的乔军曹看到……

根据乔军曹所说，莉莉正在与大空洞的蜥蜴们吵架(刚才自动消失原来是别有用意……)，来到蜥蜴族长的房间前，莉莉果然在破口大骂……原来族长已经被塞古森骑士杀害了，而迪尤巴(デユパ)成为了新的族长，迪尤巴向大家讲述了炎之英雄的故事，原来炎之英雄已经失踪好久了……大家走遍了大空洞的每个角落，但是仍然没有半点消息。

炎之英雄的消息断了线，大家只好到处乱逛，在大空洞的出口处遇到了金巴，"金巴哥，原来你没事啊，太好了！""哦，修格啊，哎？鲁尔呢？""……"修格不知该如何去说，"鲁尔被铁头们杀害了。"军曹替修格说了出来，"是吗……"金巴岔开话题"带我去见露西娅族长，我有重要的情报。"带金巴找到露西娅，可是修格竟然被支开，说是小孩子不可以听。一会，金巴来到修格的面前，告诉修格炎之英雄的消息，莉莉听后万分激动，说了一些很孩子气的话语，但是没有人响应……

大家朝着湖之城出发了……

第三章

●ビュッデヒュッケ城(湖之城)

修格一行来到了ビュッデヒュッケ城(以后的大本营，名字可以自取)，看到这里如此的荒凉，修格不禁自问："这里真的会有炎之英雄的消息吗？总之先去看看吧。"城堡门口遇到了塞巴斯强(セバスチャン)，他告诉大家城主现在不在，让修格等人改天再来(又有去塞古森首都时的感觉……)。在城里转了几圈，到了城门口，遇到一位身着铠甲的少女(准确的说应该是女孩)："你们好，客人们！"嗯，还是女孩可爱，比刚才那个死胖子友好多了。

经过与这位叫做塞西尔(セシル)女孩的交谈，得知城主托马斯(トーマス)在城内，于是大家随着塞西尔在城堡前找到了托马斯。托马斯热情洋溢的接待大家，开始托马斯误认为修格等人是来这里开店经商，当修格阐明来此的目的是为了追查炎之英雄的下落以后，托马斯依旧坦诚相待，并且让管家塞巴斯强为修格等人在旅馆准备最好的房间，由此可见这个叫做托马斯的男孩确实有风度……

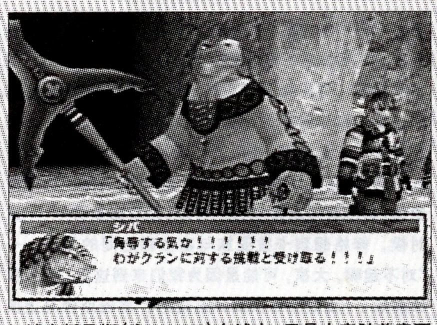
第二天清晨，大家被外面的嘈杂声音吵醒了，急忙跑出旅馆看看是否有什么事发生，原来塞古森的骑士将这里包围了。领头的塞古森议员说湖之城没有得

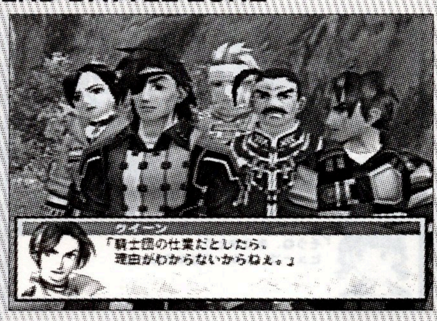


















到塞古森评议会的许可就擅自经营店铺，所以要调查此事，还有据说湖之城藏匿了塞古森通缉的要犯。回到城堡前，看见托马斯正在与城里的人商量着什么，修格走过去想看看是否有什么可以帮忙的，“你们还是早点离开这里吧！拜托了！”没想到塞巴斯强冒出这么一句话“你说什么！？塞巴斯强！”托马斯严厉的斥责他，塞巴斯强想做解释：“可是，托马斯少爷……”这时候，修格想到卡拉亚族与塞古森之间的矛盾……“对不起啊，大家，可能是因为我们来到这里，给大家添麻烦了！我们会尽快离开这里的。”塞巴斯强马上接道：“是啊，你们快些离开这里吧……”“塞巴斯强！！”托马斯再次斥责塞巴斯强，并对修格说：“不必介意，你们是我们高贵的客人。”尽管托马斯这样说（真的是太善良了），但是修格还是决定去自首，因为他不想给这么善良的一群人惹来麻烦，于是修格毅然向城门口走去……

但是事情似乎没有想象的那么简单。修格对把守在城门边的骑士说：“我就是你们要抓的通缉犯。”卫兵看见有人来自首，立即通知议员前来核实，但是在一番对话后，议员竟然不受理修格的自首！这样看来追捕通缉犯只是个借口而已，但是他们真正的目的是什么呢？修格只好回去将发生的事情告诉了托马斯，当然，托马斯也不可能明白这是什么原因，就在大家迷茫之际，西撒（シーザー）与苹果（アップル）出现了，西撒向大家分析了当前的形势，他认为修格一离开这里，湖之城的包围就会自动解除，当然，修格等人必须是逃出去了，一切只要听从他的安排就可以顺利解决。虽然现在还不清楚这两个人的来历（玩过前作的人大概已经知道他们是什么人物了），但是，现在只有相信这个选择了……

晚上，大家在旅馆的餐厅里面谈论关于明天脱出的事情，“已经时间不早了，大家早点休息吧！”军曹认为要保持好精力才行，所以建议大家去睡觉，“还有，莉莉，你不要睡懒觉！”军曹提醒莉莉，莉莉很不高兴：“我知道！！”“明天事关重大，所以你绝对不能赖床！明白吗！”军曹还是不放心，“我明白了呀！”莉莉有些不耐烦（实际是因为她已经困了），然后“咚咚”的上楼去了。“她真的明白吗？”军曹自言自语着……

夜晚，修格带着疑问去拜访托马斯，因为他不明白为什么托马斯一定要帮助他们。见到修格如此在意，托马斯也实话实说。原来，托马斯的父亲是塞古森的评议员，但是托马斯却一直与母亲在外地生活，但是有一天母亲被盗贼杀害了，然后父亲就让他来这里担任城主的责任。对于修格等人，托马斯只是认为大家都是好人，想帮忙而已……对于托马斯纯粹的想法和不幸的遭遇，修格为自己先前的猜疑感到羞愧……

第二天早上，大家开始做准备了，结果莉莉果然没有起来，只听见利特他们的呼唤声音：“小姐，该起来了！”和莉莉倔强的骂声：“讨厌！！不要打扰我睡觉！！！”楼下修格与军曹听见莉莉撒娇的声音，已经无话可说了……

从旅馆出来，发现西撒早就等在这里了，照他的计划，是托马斯率兵援护，修格等人趁机会逃跑，而所谓的兵士，不过是草人而已……

在托马斯的掩护下，修格等人顺利的逃离了湖之城，修格在心理默默的感激着“托马斯，非常感谢你对我们的帮助，也许，什么时候我们还可以再见吧！”突破平原上敌军设下的伏兵，抵达了安全地区，西撒与苹果因为要去鸭子村，所以暂时离开了队伍。

●大空洞

回到大空洞，在利特的提醒下，莉莉决定暂时离开，与商队合流：“喂！修格，你给我记住，在我没有回来之前，你们绝对不能单独行动！”“为……为什么？”修格感到费解“同伴！对！我们是同伴！所以要一起行动！”莉莉似乎找到了一个很好的理由：“所以呢，等我回来哦，拜拜～”。莉莉等人离开了，留下的只有修格的莫名……

●布拉斯城

实在无聊，不管了，总不能这么闲呆着啊！于是，修格与军曹、弗巴再次来到了布拉斯城。刚走到城门，就遇到了雷奥与罗兰（ロラン）（汗……还是早些溜之大吉），没想到，那两个怪人也跟着跑了出来（哈雷克[ハレック]与伍昂[ムーア]）。原来他们也是来寻找炎之英雄的，那个大个子哈雷克说可以从修格的身上闻到炎之英雄的气味，而且还将比自己身材矮小的人叫做“息子（孩子的意思）”，然后那个伍昂也是怪的可以，总是叫别人汝、汝的，听着很不舒服。总之，不管怎样，既然大家都是在寻找炎之英雄，那就一起上路吧（这时修格早就把那个大小姐给抛到九霄云外了）。

●大空洞

回到了大空洞，看见蜥蜴们将苹果围在了中央，修格马上赶过去，救下了苹果姐姐（阿姨？）。这回事情好象有点严重的样子，东方的大国哈尔摩尼亚正在进攻，西撒已经去救援了。苹果是来通知修格他们去帮忙的，而且，这次的进攻据说与炎之英雄有关……看来又是非去不可了。于是，修格向露丝（ルース）表明了自己的想法：“我，已经失去过一次自己的同伴，都是因为我不够强大，无法保护大家，所以，我要找到炎之英雄，并且像他一样强大。”露丝看见修格这样坚定，也不好阻拦他，于是使用鲁尔出村时她用的欢送方式——强烈的拥抱……

●琪西亚村

穿过库伏特（クプト）森林，来到琪西亚（チシャ）村。果然，哈尔摩尼亚的士兵包围了整个村子，看到官兵攻打村庄，修格的怒火再次燃烧起来，哈雷克也在一旁发出狂吼（其实一战斗他就这样……怪人啊），大家一起奔赴战场，在修格与另外一方的努力下，终于成功击退了哈尔摩尼亚的部队。来到村里，发现了一位银发少女，感觉如此的眼熟：“你、你是！”修格认出了克莉丝，克莉丝也很吃惊：“！？是那个时候的少年？”竟然在这里遇上了仇家，是讨回鲁尔的血债的时候了！修格迅速要拔刀攻击克莉丝，这时，一个金发男子挡在了修格的面前，他手中的匕首闪过一道白光：“无论你处于什么原因，至少，现在我们是同伴。”“啧！”修格没有要罢手的意思，军曹也上来拦阻修格：“现在大敌当前，你要注意卡拉亚族族长之子的形象。”修格想到母亲，心情平静了下来……

“哎呀哎呀，最后还是克莉丝小姐离开了呀。”西撒在一旁用讥讽的语气刺激着修格……修格找到了村长莎娜，正在要谈话时，传来又有人袭击村子，修格急忙赶过去，原来是上次在大空洞遇上的黑衣人尤巴，但是，他们的目的好象和前面的军队并不一样，修格由于上次受到了侮辱，所以向尤巴挑战，但是……

修格醒过来，发现自己睡在旅馆的床上，心中充满了对自己无能的悔恨。这时，村长莎娜来到修格的身边，看着眼前这个孩子，不禁回想起当年的炎之英雄……这时，突然又有敌人来袭的警报传出。看来第一次的进攻不过是侦察而已，这次的兵力非同小可。几乎面临绝境的情况下，西撒提出由修格来假扮炎之英雄，这么 BT 的办法也想的出来？！西撒果然不是一般人……

西撒、苹果、修格，不，应该说是我们的炎之英雄来到村口，果然，由于没有人见过炎之英雄，这个哈尔摩尼亚的神官将撒沙莱（ササライ）也被西撒的计策给骗着了，有些不知所措。聪明的苹果趁这个机会提出 50 年前炎之英雄曾与哈尔摩尼亚签定了互不侵犯的密约。果然提到这个后，撒沙莱也有些动摇，但是为了修格是否为真正的炎之英雄，撒沙莱决定向修格挑战。只是身边的随从们一听见炎之英雄这个名字早就站不起来了，更别提什么战斗了。无奈，只有撒沙莱亲自与修格单挑，这下可把苹果和西撒给吓着了，修格哪里是神官将的对手啊！但是不知怎么，修格竟然欣然答应了（有意寻死？？），西撒也来不及劝阻。于是，这个假冒的炎之英雄与哈尔摩尼亚的神官将的战斗开始了……修格竟然赢了？！撒沙莱感觉对手强劲，再加上露西娅率领大批卡拉亚部队前来助阵，所以下令暂时撤退。虽然不明白是什么原因，但是总算是目的达成，大家也松了口气。撒沙莱等人刚走远，修格就“扑通”一声，瘫坐在地上了……

回到村中，莎娜再次找修格，竟然是问修格是否愿意和炎之英雄见面。对于修格来讲，炎之英雄就是他所追求的目标，因为他想像炎之英雄一样可以保护

自己所爱着的这片大地，守护着自己想要保护的人，这个机会是绝对不能错过的。莎娜告诉了修格炎之英雄的所在之地，于是，大家向着炎之英雄等待之地前进了……

●炎之英雄等待之地（炎の英雄の待つ地）

大家一直走到洞窟的最深处，但是什么也没有发现，只是有一个祭坛而已。修格走上祭坛，突然，一阵强光闪过，修格被传送到了一个奇怪的地方。道路两边都点着火炬，看样子就是炎之英雄等待之地了。修格走到通道的尽头，推开了大门。眼前竟然是莎娜与克莉丝！？"这就是炎之英雄？""是的，他就是炎之英雄，我的爱人"……

克莉丝编　第一章

●比内·迪尔·塞古塞

一天，塞古森骑士团凯旋而归，比内·迪尔·塞古塞城里的人民夹道欢迎。两位团长都在战争中阵亡，现在骑士团的首领是代理团长克莉丝。

入城后，克莉丝前去会见评议会。在将克莉丝的战绩称赞了一番后，评议会向克莉丝下达了新的指令。那就是借着战争胜利的威势，与加斯兰六大外族的长老会交涉停战及划分国界。以"服从命令为天职"的武人克莉丝自然答应去办，但国葬两位骑士团团长的要求却被评议会无情的拒绝了。克莉丝气愤的离开了评议会，率部前往布拉斯城。

●布拉斯城

穿过塞古森森林，众人来到了布拉斯城。在城里罗兰无礼地阻止了想与克莉丝交谈的少年。克莉丝不想见到她无聊的部下们，一个人到城里巡视。在城另一边的广场上，克莉丝见到了正在争执不休的加斯兰蜥蜴人使者和骑士鲍鲁斯。克莉丝见状喝止二人，并询问使者的来意。蜥蜴勇士迪尤巴认出克莉丝就是传闻中战场上的女鬼神，但克莉丝并不介意，称自己只是一个普通的骑士。迪尤巴带来了蜥蜴族族长的口讯，希望双方能在三日后召开停战会议，克莉丝一口答允。回到城二楼的团长室后，与路易斯说话后克莉丝便休息了。

●大草原

终于到了开会的日子，克莉丝率领部下来到了大草原，随后卡拉亚族的族长露西娅以及蜥蜴族的使者也赶到了。经过简单的会晤后，双方终于达成了协议。只是塞古森方面要有评议会的确认才能作数，加斯兰只好单方面举行了休战的仪式。已经入夜了，虽然骑士们感到不安并要求返回，但克莉丝认为仪式未结束前不宜离开。突然士兵前来报告，骑士团后方遭到两路加斯兰军袭击！克莉丝不知加斯兰在玩弄什么阴谋，但停战协议显然破裂了。克莉丝决定打开一个突破口冲出包围，一场大战开始了……

●卡拉亚村

克莉丝终于率部冲出了包围，然而骑士团离布拉斯城还有非常远的距离。为了能让大家安全的撤回布拉斯城，萨罗麦提议攻击附近的卡拉亚村庄。到了卡拉亚村庄，萨罗麦下令不许攻击村民，只许放火烧屋。克莉丝无意中在村里发现了父亲的铠甲，难道父亲是被卡拉亚人杀害？克莉丝无比愤怒……突然一个卡拉亚少年向她发起攻击。没有多想，克莉丝轻轻一挥已将来人击倒。这时，几天前曾在布拉斯城与克莉丝有一面之缘的卡拉亚少年走上前来。他抱着倒下的同伴，质问克莉丝为何袭击村庄并且杀死他们的朋友，克莉丝无言以对。在撤退时，克莉丝见到大量卡拉亚村民的尸体。不知是谁下的毒手，克莉丝感到非常厌恶，率队离开了这里。

骑士团损失惨重、狼狈不堪，克莉丝调查自己的部下是谁滥杀无辜，但并无结果。这时，评议会的命令来到，要求克莉丝解释所有事情。于是克莉丝连忙赶往比内·迪尔·塞古塞。

●比内·迪尔·塞古塞

克莉丝在等候评议会会面时，回忆起在卡拉亚村的那一剑。是为了防御，还是为了父亲的死泄愤？克莉丝自己也找不到真正的答案。奇怪的是，评议会并没有处分克莉丝，反而对火烧卡拉亚村事件进行了嘉奖，他们正式任命克莉丝为骑士团团长。接着评议会又向克莉丝下达了新的命令：攻打蜥蜴族的根据地。离开评议会大楼后，克莉丝返回家中休息。管家告之克莉丝，有位卡拉亚少年将克莉丝父亲的五芒星纹章送回来，没取任何报酬就离开了……

第二章

●布拉斯城

虽然有卡拉亚人将父亲的遗物送回，但之前被加兰斯人背信弃义的玩弄，又损兵折将，克莉丝实在咽不下这口气。

回到布拉斯城之后，克莉丝决定晚饭后召集大家开会。在会议上大家纷纷发表意见，大都支持攻打大空洞的决定，会议后大家把酒言欢。第二天克莉丝作过一番训话后，塞古森骑士团起兵了。

●大空洞

在大空洞外，骑士团与蜥蜴族的遭遇战打响了。利用集中兵力逐个击破的战法，蜥蜴勇士希巴被克莉丝击败。希巴带领败军逃入洞中，克莉丝下令不得追赶。这时露西娅出现了，她质问克莉丝为何杀害村民。因为不知是谁下手杀害村民，克莉丝也不能作出什么解释。突然萨罗麦匆忙赶来，告之克莉丝北方的哈尔摩尼亚军队有异常动向，于是克莉丝率军撤退。

●布拉斯城

大家回到布拉斯城后，并未得到哈尔摩尼亚军队入侵塞古森的消息。克莉丝慢慢的理清了思绪：这次攻打蜥蜴族，难道是为了哈尔摩尼亚军队开路吗？克莉丝感到骑士团被愚弄了，她决定马上到比内·迪尔·塞古塞向评议会弄清事情的真相。不顾骑士们的劝阻和几天来的劳顿，克莉丝出发了。在森林中，克莉丝的精神和体力终于到达了极限，失去了意识的克莉丝从马背上掉了下来……克莉丝醒来发现自己已经在布拉斯城团长室的床上，大家见克莉丝没有大碍就都离开了。恢复体力后，克莉丝想到附近的伊克斯村去看看丰收祭，她和帕西瓦尔出发了。

●伊克斯村

在欣赏黄昏的美景时，克莉丝遇上了那修，在他们闲谈之际，蜥蜴族人向村里发动了袭击。疏散了村民后，三人与来袭的蜥蜴族人交上了手。打了几架后，三人总算逃到了山丘，这时迪尤巴和金巴赶了上来，克莉丝和金巴的单打独斗开始了……

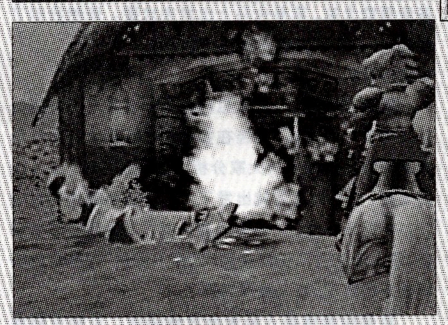
无论胜负与否，金巴都会告诉克莉丝要追寻父亲的下落，克莉丝也不会被敌人所擒。这时骑士团众人赶来了，迪尤巴无奈只好收兵离去了。见到克莉丝无恙，众人扑灭村中的火焰后就返回布拉斯城了。

●布拉斯城

这段时间比较自由，克莉丝可以到四处走走。在湖之城，可以见到年纪轻轻的城主托马斯。在伊克斯村的道具屋，可邀请店主哥顿到湖之城建立道具屋。买下叫"玫瑰的胸饰"的物品，然后把它交给比内·迪尔·塞古塞的防具屋的一位剑士，他便会成为同伴。









回到布拉斯之后，萨罗麦从比内·迪尔·塞古塞返回了。评议会坚持说他们对哈尔摩尼亚攻打的消息并不知情。在目前难分敌友的状况下，萨罗麦建议克莉丝对任何事情都多加小心。克莉丝记起金巴对她讲过的话，心中挂念父亲的下落。萨罗麦也劝克莉丝应到处走走，看看加斯兰究竟是什么样的地方。萨罗麦走后，克莉丝突然发现书柜有异常声音。没想到书柜后竟有一道暗门，那修正在里面。

原来那修是从秘道追查过来的。他希望克莉丝能以自己的双眼，看清楚加斯兰的六大外族究竟是什么样子。克莉丝虽然担心自己的安全，但那修帮她打消了这个顾虑。终于二人出发了……

第三章

●鸭子村

克莉丝和那修先来到了鸭子村。在村口，克莉丝再次遇到了弗雷特和莉克。大家的目的基本一致，所以自然结伴同行。大家到左边水车旁，邀请华尔达和列特做向导，但二人说要先征得村长的同意。大家找到了站在交易所的小路上，身穿绿色装束的村长，经

过一番交涉，总算得到了他的许可。在与二人谈妥了价钱、整顿了装备后，大家出发了。出发后可先到卡雷利亚，不但可以修炼等级，还可得到新的同伴。

●琪西亚村

穿过鸭子村东面的克布特森林，大家来到了琪西亚村。刚一进村，就碰到了两名有预知能力的少女尤美和圆。大家正闲谈间，天空中飞来了三位鲁比库的"驯虫师"。他们是前来传达哈尔摩尼亚国的命令，来搜捕炎之操纵者的。村长莎娜并不买他们的帐，驯虫师的队长法兰斯勃然大怒，一场战斗又不可避免了。注意法兰斯的坐骑路比，克莉丝就可轻松打败他们。

也许哈尔摩尼亚的大军不日就要来到，但村长莎娜表示无论怎样全村人都会守护这片土地。克莉丝不能坐视不理，在与两位少女交谈后，克莉丝与圆达成了协议：克莉丝前往鸭子村将几位对保护琪西亚村有帮助的人请来。时间紧迫，除弗雷特和莉克留下护卫琪西亚村，其他人马上向鸭子村出发了。

●鸭子村

到了鸭子村，大家在旅馆外碰到了从外地来到加斯兰的西撒和苹果。经过圆与二人的交谈，西撒终于答应帮助大家，苹果也马上出发去求援。既然找到了要找的人，大家就返回琪西亚村了。

●琪西亚村

回到琪西亚村，众人见过村长莎娜后马上开始着手研究下一步战略。曾经在多兰共和国和水晶山谷学习军师知识的西撒为大家分析局势。在确定了下一步战略后，众人编成后就出发了。与沙撒莱的战斗开始了，在第三回合，村中会出现虫兵，不过西撒早有准备，敌人没能占到任何便宜。到第五回合时，修格的援军在东面出现，敌人随即撤退了。

苹果和修格等人赶来与大家回合。见到克莉丝后，修格不听众人的劝阻，执意要找克莉丝复仇。西撒不断劝说修格应在此时化敌为友，修格终于忍住了满腔怒火。

在与修和乔军曹交谈后，圆邀请克莉丝到艾玛基拿走一趟。当圆说到克莉丝的父亲也拜访过艾玛基拿并留下话来，克莉丝同意了。在莎娜、西撒和苹果的送行下，克莉丝一行从琪西亚村出发前往艾马基拿。

●艾马基拿

在途中会遇到真·水之纹章形成的结界，还会碰到负责守卫艾马基拿的尤莉。突然一名黑衣人出现了，没说几句他就亮出了武器！大家齐心协力打败了黑衣人，不过黑衣人已经通过结界知道了艾玛基拿的位置，接着他便消失了。尤莉认为这黑衣人就是圆曾经提及的"破坏者"之一，看来其他破坏者也会出现的，大家要小心了。

有尤美的带路，众人顺利的来到了艾玛基拿。原来这里一个男子也没有，全是由加斯兰巫女居住的村庄。克莉丝急于知道事情的真相，提出有关破坏者、真·水之纹章及炎之英雄的事。圆向克莉丝述说真之纹章与炎之英雄的复活，还说 27 个真之纹章不只拥有统治世界的力量，也是支撑世界的力量，现在有坏人想破坏这一切。圆还认为黑衣人及其同党就是这些破坏者。

克莉丝继续向巫女们询问破坏者的意图。尤莉接着讲道：在以前炎之英雄带领炎之操纵者与哈尔摩尼亚的大军作战时，真之纹章之力失控了，结果除炎之英雄一人生还外，其他人都死了。真之纹章之力是如此巨大，如果纹章被破坏的话，也许全大陆都不会幸免，这正是尤莉他们所担心的。但破坏者们在得不到任何利益的情况下，为什么要破坏纹章，让大家同归于尽呢？克莉丝还是有些想不通。

克莉丝在与那修的交谈中了解了那修的使命，原来他是为了调查许多事件背后的阴谋而来。这时圆找到了克莉丝，告诉她父亲仍然活着，而且他是炎之操纵者的一员，炎之英雄的两名好友之一。

圆继续向大家解释说：炎之英雄拥有"真·火之纹章"，而克莉丝的父亲拥有"真·水之纹章"。27 个真之纹章是推动世界的力量之源，拥有纹章的人会受到力量的影响长生不老。艾玛基拿就是利用了这种力量而被封印在了这里。圆还谈到了金巴讲过的"追随在炎之英雄后面"这句话，之后她就离开了。这时克莉丝最好回去 SAVE 一下再休息，因为接下来要有很长一段事件和战斗发生呢。

夜里，克莉丝发现村民在举行送走灵魂的仪式。克莉丝不愿眼睁睁的看着圆献出自己的生命，想出手干涉。这时圆走来想与克莉丝单独交谈，克莉丝于是跟着圆前往艾玛基拿的圣地。圆很清楚仪式结束后她便会死，但这是她的工作，也是她出生的目的。对于许多未能达成目标便死去，或是到死仍不知生存目标的人来说，圆称自己是幸运的。圆很感谢克莉丝对自己的关心，她决定和克莉丝度过自己的最后时光。圆告诉克莉丝只要借助炎之英雄的力量，便可拯救加斯兰了。对于克莉丝来说，带着尊严战死在沙场，可说是武人的宿愿。其实对艾玛基拿的巫女来说，成为献给精灵的灵魂同样是带着尊严离开尘世的。仪式终于开始了……突然，黑衣人和他的同伴出现了。敌人明显来意不善，众人拿出武器准备与之一战！

敌人的力量非常强大，克莉丝众人苦苦支撑还是败下阵来。正当黑衣人转身去阻止仪式之际，蓝光闪现，仪式已经完成。没能达到目的的敌人使用传送魔法离开了。克莉丝决定去寻找炎之英雄，临行前尤莉将记有炎之英雄居所的地图交给了姬丝，并且施与克莉丝最大的祝福。

●炎之英雄的等待地

在去"炎之英雄的等待地"前，先回艾玛基拿可得到两位同伴。经过克布特森林后，大家来到"炎之英雄的等待地"。进入山洞后，在一段通路的尽头发现残破的祭坛。克莉丝走上前去调查，突然蓝光一闪，克莉丝被传送到了一个大房间。在琪西亚村村长莎娜的带领下，克莉丝终于见到了传说中的"炎之英雄"……

盖特编　第一章

●比内·迪尔·塞古塞

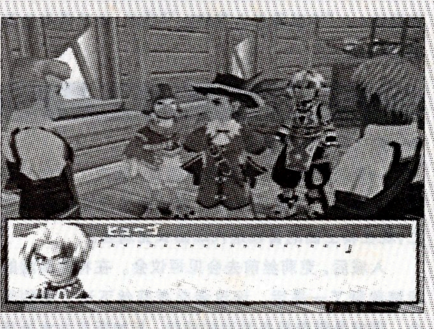
盖特接到了艾斯的报告：由于有炎之操纵者在加斯兰活动的传闻出现，主队要求他们确认状况。虽然大家没有什么头绪，但商量了一下还是向蜥蜴族的领地出发了。

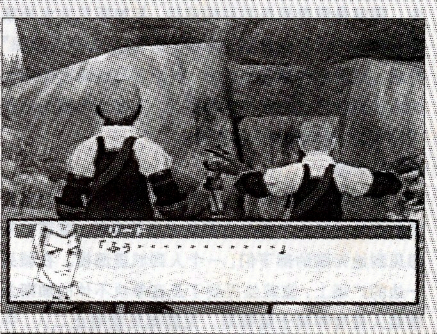
●大空洞

到了大空洞，盖特与蜥蜴族族长谈了一些关于炎之英雄的事。两人都认为炎之英雄应该已经不在人世，相信有人假借其名行事。大家正打算离开，大空洞内有可疑人物出现，盖特决定一块帮忙搜捕。追出去后发现塞古森军的克莉丝，话不投机双方战在一处。细心的话可以发现这个克莉丝是有人假冒，因为真正的克莉丝不会使用魔法。战斗过后克莉丝就会撤退，但大家回到洞中时却发现族长被暗杀了。蜥蜴族人决定出兵塞古森为族长复仇，而盖特等人决定前往卡拉亚村。

●卡拉亚村

大家来到了卡拉亚村，但卡拉亚少女艾娜带着几







个战士在村前盘查，她不让大家通过。这时幸好盖特遇到了老友金巴，金巴带领大家进了村。

进村后，盖特与金巴两人去叙旧，其他人则在村中闲转。一名女子出现在村口，劝村民尽快离开。她说村子被死亡的阴影笼罩着，村子会成为祭品，大家还是快些离去吧。没等艾娜抓住她，那个神秘女子便消失了。艾斯两人与艾娜一道，向那个女子追去。金巴和盖特交谈着有关炎之英雄的事，金巴的意见也和蜥蜴族族长差不多，他认为定是有人借名行事，并非真正的炎之操纵者重现。另一面，艾娜他们追着那个神秘女子莎拉来到了高速路的遗迹。这时两名神秘人出现了，艾斯看出那黑衣人不是等闲之辈，就拉着艾娜回去了。在回村的路上，三人看到远处村子的方向冒出白烟，难道那女子说的话是真的？

卡拉亚村遭到塞古森军队的袭击，成为一片火海，而且塞古森的军队惨无人道的屠杀卡拉亚村民。敌人的实力非常强大，盖特等人总算逃到村外的一个小山丘上。与艾娜、艾斯等人回合后，众人只有在野外过夜了。第二天盖特决定返回卡雷利亚，因为不知其他村民去那里了，大家只好带着艾娜一同上路了。

●卡雷利亚

前往卡雷利亚的道路很长，岔路也比较多，这是提升大家等级的好地方。在通过瀑布后会见到一个记录点，请务必记录吧，因为在瀑布之后会有一只大怪物挡住去路。击倒这只怪物后大家就可以畅通无阻的去卡雷利亚了。

回到卡雷利亚后，可以先休整再去向主队报告状况和新队员乔卡的加入。在酒馆里，众人碰上了老对手杜克，他为了抢先完成主队的新任务"追查真之纹章"马上便出发了。

第二章

●鲁比库

盖特带着艾斯和艾娜去见卖水果的情报贩子。经过一番讨价还价，盖特终于得到他想要的带有讯息的生果。回到旅馆后，虽然大家对何去何从意见不一，但盖特说将会有比15年前的大动乱更麻烦的事情出现，最后基度决定大家先到"训虫师"的村庄鲁比库。

在山道的分支往北走就会到达鲁比库，虫兵不分青红皂白便杀了过来。击退虫兵后，戴面具的神官将出现。假面神官将路克在知道了盖特的身份后就带着众人进村了。艾娜不明白神官将的身份，于是艾斯和杰克就给她解释了一番：神官将是正规军的将领，正规军下面有地方军，然后是盖特他们所属的警备队，最底层的是三等市民组成的队伍，虫兵就是其中之一。对于卡拉亚人艾娜来说，哈尔摩尼亚的阶级制度真是太复杂了。大家正在村里闲转，突然艾娜发现了之前到卡拉亚村警告的神秘女子。众人跟了上去，艾娜躲在窗外偷听他们的谈话。正说之间，艾娜不小心弄出声响来，大家只好迅速离去。

神官将把虫兵们召集起来，以三等市民提升为二等市民为条件，号召大家与加斯兰作战。虫兵们议论纷纷，究竟是以加斯兰人的身份生活，还是成为哈鲁摩尼亚的二等市民呢，大家犹豫不决。基度众人见到了法兰斯与伊古的争吵，法兰斯执意要为哈鲁摩尼亚卖命，二人不欢而散。大家在伊古家中讨论鲁比克的事态时，艾斯突然灵机一动，他认为神官将是在打鲁比克祭坛的主意。大家认为他说的有理，伊古也答应带领大家前往祭坛。

法兰斯带领虫兵出发了，伊古也为大家指明了前往祭坛的道路。

●西索山的洞窟

沿着山路大家来到了祭坛所在的洞窟，在洞窟中大家见到了路克和神秘女子莎拉。沿着路克前进的方向，大家来到了一个较大的空洞。不一会，杜克带着队伍也来了，他们是来保卫神官将的。这时，神官将下令不能让众人接近，杜克也打算请盖特离开。

以盖特的风格那能让走就走，但杜克也不善罢甘休，双方开战了！战斗后，杜克一伙儿被打败了。盖特等人随即进到里面的祭坛。在祭坛里，神官将路克发现这里不是他要找的目标。盖特与路克话不投机，双方惟有以武力解决。虽然对手只有路克和莎拉两人，但他们的魔法攻击实在是太强，再加上刚与杜克交过手，基度他们此战的胜算真是极低……不久众人败下阵来，路克警告盖特不要再妨碍他后便离开了，杜克等人也随后离去。大家到了洞口不知何去何从。

大家终于向山路走去，盖特突然明白正规军的目标不是炎之英雄，而是炎之英雄。但是炎之英雄已是50年前的事了，他还在世上吗？小丑向大家解释道，27个真之纹章是令世界活动、并且统领这个世界的力量所在，是一切力量的来源，拥有它的人会因为这股力量而不老不死。如果50年前的英雄还在的话，对于哈尔摩尼亚来说确实是很大的威胁，也许神官将的目的就是为此吧。这时，盖特想起了多年前的一件事：在漆黑的森林里，只有营火的光芒照耀着，他向一个将要分别的朋友说，他不知道是诅咒还是祝福，不过自己仍是相信这个世界里，在人群当中，总会找到真实是存在着的。而这个朋友只能说希望朋友能原谅他的离开……

第三章

●布拉斯城

转眼间，众人已到达了布拉斯城。由于艾娜仍是穿着卡拉亚服装，于是艾斯为她买了新装束。在城的另一边，众人看到从外边回来的帕西瓦尔，原来他被派出去镇压叛乱。艾娜认出他是塞古森的人，本想出手攻击，但乔卡及时的阻止了她。盖特劝艾娜要学会忍耐，因为这是在敌人的地头上。

●比内·迪尔·塞古塞

穿过塞古森森林后，大家来到了比内·迪尔·塞古塞。大家先到旅馆投宿，盖特在房间内与一位身份不明的来人交谈后，得知他想知道的答案在北之洞窟。艾娜与奎茵在外面闲逛，看到骑士团的鲍鲁斯经过，艾娜按捺不住从鲍鲁斯背后出手攻击。但她完全不是鲍鲁斯的对手，三两下就被鲍鲁斯捉住。奎茵讥讽鲍鲁斯身为骑士，竟在战场外欺负弱小的女流。鲍鲁斯放了艾娜，但说下次在战场相遇便不会放过她。第二天，盖特带领大家向北之洞窟进发了。

●北之洞窟

到达洞窟深处时，大家发现有人跟踪。跟踪的人竟是杜克，原来卡雷利亚以盖特企图袭击神官将为罪名发出了通缉令。不管众人好说歹说，杜克非要与盖特一较高下。除了第一击是"必杀"外，杜克大部分时间都在防守，所以在防御了必杀后，可以用攻击慢慢消耗他的体力。冷静应付的话要击败杜克并不难。

杜克被打得大败，在手下的搀扶下离开了。大家进到里面的空洞后，盖特等待的人出现了，原来是骑士团的萨罗麦和路易斯。艾娜见到骑士团的人便又记起了在卡拉亚村发生的事情，萨罗麦说那是一件不幸的事，是有人故意陷害骑士团的。在克莉丝不在骑士团期间，萨罗麦一直在调查塞古森与加斯兰六大外族协议失败的原因。他综合了盖特与韦亚特的情报，终于得出了有人想让加斯兰陷入混乱的结论。在和谈的时候暗杀蜥蜴族族长，就是那个阴谋的第一步。众人在经过讨论后，明白了以前许多不可思议的事件都是有人在背后操纵，制造幻象。盖特认为目前与哈尔摩尼亚对抗的最有效方法是塞古森排除亲哈尔摩尼亚派，重新订立停战协议，与加斯兰合力对抗哈尔摩尼亚。萨罗麦请求众人援助远方的小城，为了改变评议会的势力分布，盖特答应了。

●湖之城

大家在远远的观望着城中的动向，好象鲍鲁斯的计策没有成功。但城中的形势又发生了新变化，骑士团并不理会评议会的命令，决定置身事外。没有了骑士团，盖特等人就好办多了，大家先往城里巡视一圈。当大家来到大馆二楼的图书室时，管理员艾克居然认出了盖特，热情的接待大家。可盖特以前并没有见过艾克啊，原来艾克是从图书馆的文献中的记录和画像认识盖特的。但在盖特的记忆里，文献中的是很久很久之前的事了。为了准备明天的战斗，大家找了一些空房间歇息。夜里，杰克找到酒馆里的盖特想要了解他的过去。盖特谈到以前塞古森与加斯兰签定停战协议时，当时签约的只有两个人，一个是盖特自己，另一个是现在叫做金巴的男人。自己代表加斯兰，而金巴是塞古森的代表。那里不只是签约的地方，也是盖特与金巴跟一个"朋友"分道扬镳的地方。现在湖之城是一个不属于任何势力的地方，这就是那个男人的希望。盖特站起来走到窗外，在杰克继续追问盖特那个"朋友"的时候，盖特的右手发出了蓝色的光芒。这是真之纹章的光芒，那是盖特所拥有的真·雷之纹章。没有回答，但杰克已明白了盖特的那个"朋友"就是炎之英雄。虽然时光不停逝去，炎之英雄也失去了踪迹。但真之纹章仍然宿留在盖特的右手，盖特被囚禁在"永远的生命"这个牢狱之中……

第二天，大家准备开始行动，为托马斯的战斗"收拾残局"。接连不断的战斗开始了……与萨罗麦的约定终于完成了，下一步大家应该怎么走呢？虽然本部有新任务到来，但盖特还是决定去见炎之英雄。盖特记得很清楚，炎之英雄只有一个，他等待的地方也只有一个，那就是在加斯兰的东面琪西亚村的附近。很久以来大家也不清楚盖特的过去，现在也不会反对他要作的事……

●炎之英雄的等待地

到达炎之英雄的等待地后，众人进入了山洞。在击败了强力的敌人后，大家在左边的路的尽头见到了残破的祭坛。"是这里了"，盖特走了过去。蓝色的光芒闪过，盖特消失了。被传送到另一处通道的盖特走进了通道尽头的大房间。房间里除了炎之英雄的妻子莎娜外，还有两个比他早来一步的人：修格和克莉丝。他们三人将会见到炎之英雄，也将会展开他们命运的新篇章……

~未完待续~







幻想水浒传 3

——108 星收集方法

天魁星	トーマス	第 4 位主人公
天罡星	ササライ	第五章战争事件以后
天机星	シーザー	ヒューゴ・クリス篇第三章的一时同行者。四章仲间
天间星	ルック	–
天勇星	デュパ	四章仲间
天雄星	ユーバー	–
天猛星	シバ	四章仲间
天威星	ルシア	四章仲间
天英星	ユイリ	クリス篇第三章一时加入仲间。第五章事件以后
天贵星	サロメ	クリス篇最初
天富星	ジンバ	四章仲间
天满星	ジョアン	トーマス篇最初【武术指南所】
天孤星	ジョー军曹	ヒューゴ篇最初
天伤星	ヒューゴ	第一位主人公
天立星	バスバ	四章仲间
天捷星	ユン	クリス篇三章
天暗星	エッジ	ゲド篇二章以后,在ルビーク村一骑单挑取胜
天佑星	ユミィ	クリス篇三章一时加入仲间。第五章事件以后
天空星	フーバー	ヒューゴ篇最初
天速星	ナッシュ	クリス篇二章一时加入仲间,クリス篇三章
天异星	アイラ	ゲド篇一章
天杀星	ハレック	ヒューゴ篇三章
天微星	クリス	第二位主人公
天究星	エステラ	在アルマ・キナン宿屋谈话后,与村之祭坛的女孩子谈话返回宿屋再次谈话【同时】ロディ
天退星	セシル	トーマス篇最初
天寿星	ゲド	第 3 位主人公
天剑星	メルヴィル	在ヒューゴ篇一章一时加入仲间。之后,ビリー仲间后,与之在ビネ・デル・ゼクセ的街巷里对话【同时】エリオット
天平星	エース	ゲド篇最初
天罪星	アラニス	ヒューゴ篇一章一时加入仲间。之后,在メルヴィル和エリオット仲间后,将二人编入队伍与大空洞瀑布前的アラニス谈话
天损星	クイーン	ゲド篇最初
天败星	エリオット	ヒューゴ篇一章一时加入仲间。之后,当ビリー仲间后,在ビネ・デル・ゼクセ的街巷里与之谈话 【同时】メルヴィル
天牢星	フランツ	五章ルビーク事件以后
天慧星	イク	五章ルビーク事件以后
天暴星	スコット	与ブラス城・ゼクセン侧通路的スコット谈话,送与鹿の角(ビネ・デル・ゼクセ交易所入手) 【交易所】
天哭星	アーニー	与ブラス城学术指南所内的アーニー谈话,五问连续正解【学术指南所】
天功星	ディオス	五章战斗事件以后
地魁星	アルベルト	–
地煞星	ムーア	ヒューゴ篇三章
地勇星	ドミニク	在ビネ・デル・ゼクセ防具屋购入もぐらアーマー 【防具屋】
地杰星	ジーン	ブラス城纹章屋可劝诱其仲间 【纹章屋】
地雄星	シャボン	ビネ・デル・ゼクセ的评议会前见到被ギヨーム追上シャボン后,与ネイ对话,再返回评议会,与ギヨーム一骑单挑取胜,可劝诱ネイ仲间 【同时】ネイ・トッポ 【音乐家】
地威星	フレッド	クリス篇三章
地英星	リコ	クリス篇三章
地奇星	パーシヴァル	クリス篇最初
地猛星	ボルス	クリス篇最初
地文星	トワイキン	与在大空洞内挖掘的トワイキン对话
地正星	ナディール	在 3 男 2 女 1 孩子编队状态下与カレリア宿屋二一的ナディール对话【剧场】
地阔星	デューク	四章ルビーク事件后
地斗星	パーツ	袭击イクセ村后,将ブドウ交与风车侧的パーツ(ビネ・デル・ゼクセ交易所入手)【田】
地强星	ブライト	在山道カレリア方向遇见フッチ和ブライト后,在カレリア找到シャロン 【同时】フッチ・シャロン
地暗星	トッポ	ビネ・デル・ゼクセ的评议会前见到ギョーム追上シャボン后,与ネイ谈话,再返回评议会,与ギョーム一骑单挑取胜,可劝诱ネイ仲间【同时】 ネイ・シャボン 【音乐家】
地轴星	ビッチャム	四章仲间
地会星	ガウ	四章ルビーク事件以后
地佐星	リード	在ヒューゴ篇二章一时加入仲间。之后在第四章仲间
地佑星	サムス	在ヒューゴ篇二章一时加入仲间。之后在第四章仲间
地灵星	ミオ	与イクセ村宿屋二一的ミオ对话
地兽星	トウタ	带着ミオ,与チシャ村宿屋的トウタ对话
地微星	フッチ	在山道カレリア方向遇见フッチ和ブライト,选择「もちろん…」,在カレリア找到シャロン 【同时】ブライト・シャロン
地急星	リリィ	在ヒューゴ篇二章一时加入仲间。之后在第四章仲间
地暴星	ジェファーソン	仲间达到 70 人以上时,于本拋地前【书记员】
地然星	セラ	–
地好星	ワタリ	给与站在イクセ村右侧民家影子中的ワタリ 10 万ポッチ
地狂星	アヤメ	带着ワタリ前往北之洞窟深处,一骑单挑取胜
地飞星	セバスチャン	トーマス篇最初【宿屋】
地走星	シズ	トーマス篇二章 【エレベーター】
地巧星	ホルテス VII世	先指点他ダックの村→チシャの村→カレリア路线,在ダック村再会时再指点错误路线 【札屋】
地明星	エレーン	四章ルビーク事件以后
地进星	ジャック	ゲド篇最初
地退星	ジョーカー	ゲド篇最初
地满星	ワン・フー	在チシャ村宿屋地下用 3000 ポッチ支付
地遂星	アイク	トーマス篇最初 【图书室】
地周星	レオ	クリス篇最初
地隐星	ロラン	クリス篇最初
地异星	シャロン	在山道カレリア方向遇见フッチ和ブライト后,在カレリア找到シャロン 【同时】フッチ・ブライト
地理星	ニコル	四章ルビーク事件以后
地俊星	からくり丸 Z	在ブラス城・城下与ベル对话后,在アルム平原与怪物,落下道具ム「ネジ」入手 【同时】ベル
地乐星	ネイ	ビネ・デル・ゼクセ的评议会前见到ギヨーム追上シャボン后,与ネイ对话,再返回评议会,与ギヨーム一骑单挑取胜,可劝诱ネイ仲间【同时】シャボン・トッポ 【音乐家】
地捷星	ビッキー	在山道・ゼクセン侧突然自空而降【テレポート】
地速星	ビッキー	带着ビッキー再次前往山道・ゼクセン侧【瞬きの手镜】
地镇星	オーギュスタン	以「バラの胸饰り」(イクセ村入手)入手的状态与之对话
地稽星	ベル	在ブラス城・城下与ベル对话后,在アルム平原与怪物,落下道具ム「ネジ」入手【同时】ベル
地魔星	コロク	前往平头山,与倒在ポイント草丛中隐藏的コロク对话【第五位主人公 →本拋地对话,选[さんぽする] 】

地妖星	アーサー	ブラス城・食堂与之谈话，选择【手伝う】，调查料理场的釜户【壁新闻】
地幽星	キッド	在ダック村・宿屋右里侧房间谈话后，解决事件【探侦】
地伏星	アップル	ヒューゴ・クリス篇三章的一时同行者。四章仲间
地癖星	ケンジ	キャシー仲间后，在ヤザ平原与之对话，选「水を飲みたい」
地空星	メル	イクセ村以多于二人以上编队状态与之对话
地孤星	ペギィ	将任一种ハンマー(アイアン・カッパー・シルバー・ゴールド)在大空洞・冶屋交给他 【锻冶屋】
地全星	マーサ	トーマス篇最初 【彩票卖场】
地短星	ワイルダー	以ジョー军曹加入编队的状态在ダック村与之对话【同时】レット
地角星	レット	以ジョー军曹加入编队的状态在ダック村与之对话【同时】ワイルダー
地囚星	ルイス	クリス篇最初
地藏星	メイミ	将カニパンチS(从クプトの森・カニパンチ入手)交与ダック村纹章屋的メイミ 【餐馆】
地平星	ルビ	五章ルビーク事件以后
地损星	ムト	トーマス篇最初【仓库】
地奴星	ランディス	在クプトの森・ダック村边侧最初的岔道口，以五人以下编队通过时，会有10%确率加入仲间
地察星	キャシー	在アムル平原・北，告诉他正确的马数【迷你游戏・たのしいまきば】
地恶星	エミリー	与チシャ村・酒场的エミリー对话，在掰腕子中取胜【胜利条件→力的合计值600以上】
地丑星	ビリー	在本拠地・石像间中央台座处放上S像后，再度进入房间，迷你游戏ゴッブ取胜 【迷你游戏ゴッ】
地数星	マイク	在カレリア・交易所，迷你游戏カブ中以二万ポッチ以上取胜【迷你游戏カブ】
地隐星	ルース	四章仲间
地刑星	サナエ・Y	仲间达到50人以上时在ダック村・宿屋与之对话
地壮星	アンヌ	四章仲间 【酒场】
地劣星	ゴロウ	在ゼクセンの森，将拥有「鉴定」和「底力」技能的仲间编入队伍后与之对话 【风呂】
地健星	ピッコロ	トーマス篇最初 【占い】
地耗星	ロディ	在アルマ・キナン宿屋谈话后，与在村之祭坛上的少女谈话，返回宿屋再次谈话 【同时】エステラ
地贼星	ギョーム	在ネイ一行仲间后，与高速路的ギョーム对话，在一骑单挑中取胜 【鉴定屋】
地狗星	ゴードン	在イクセ村・道具屋。ヒューゴ・ゲド篇二人以上，以全员男性编队状态与之对话。通关后无条件仲间。【道具屋】

＊地幽星キッド仲间方法：

选择「手伝う」。在房间中调查书架、窗、死尸后与キッド交谈。到中庭与ダック对话，出宿屋到水车前与ダック对话，之后再去交易所与ダック对话，『メモの切れ端』入手。与キッド交谈后仲间。

幻想水浒传3
——协力攻击一览

名 称	人 物	范 围	伤 害	附加效果
1、佣兵A攻击	エース、ジョーカー	目标及其周围的敌人	0.5倍	エース追加アンバランス状态(战斗不能，一定时间回复)
2、佣兵B攻击	ゲド、エース、ジョーカー、クイーン、ジャック	敌1体	0.7～3倍	12小队协力攻击；伤害度大幅提高，战斗中只能使用一回
3. 佣兵C攻击	デューク、エレーン	目标及其周围的敌人	0.6倍	无
4. 佣兵D攻击	デューク、エレーン、ニコル、ガウ	目标及其周围的敌人	——	14小队协力攻击；效果与12小队相同
5. 骑士A攻击	ボルス、パーシヴァル	敌一体	1.5倍	只能在骑马时发动
6. 骑士B攻击	クリス、ボルス、パーシヴァル、レオ(任选)	敌一体	——	30%的即死效果
7. 子供攻击	メルヴィル、アラニス	敌一体	2倍	アラニス追加アンバランス状态
8. ライドオン攻击	ジョー军曹、シャボン	目标及其周围的敌人	1.2倍	ジョー军曹追加アンバランス状态
9. ティント攻击	リリィ、サムス、リード	敌一体	——	サムス、リード追加スタン状态(晕厥)
10. せいいっぱい攻击	トーマス、セシル	敌一体	1.5倍	トーマス追加アンバランス状态
11. 忍者攻击	ワタリ、アヤメ	敌范围	0.5倍	战斗中只能使用一回
12. 断罪攻击	ランディス、アヤメ	敌一体	2.5倍	ランディス追加睡眠状态
13. 决战攻击	からくり丸Z、ブライト	敌全体＋味方	——	火属性攻击，使用者追加スタン状态；战斗中只能使用一回
14. 龙卷攻击	ケンジ、ジョアン、ジョーカー	敌全体	——	组合体操攻击，使用者追加アンバランス状态
15. バード攻击	ネイ、トッポ、シャボン	敌全体	0.3倍	敌、味方状态异常、魔法效果无效
16. マクシミリアン攻击	フレッド、リコ	敌一体	2倍	リコ追加アンバランス状态
17. からくり攻击	ベル、からくり丸Z	敌全体	——	からくり丸HP降为1，减少的HP为伤害度；战斗中只能使用一回
18. 野生のおたけび	フーバー、ハレック	敌全体	0.3倍	攻击后使用者追加怒状态
19. 汉攻击	ワン・フー、レオ、ムーア(任选两人)	敌范围	0.75倍	使用者追加アンバランス状态
20. 魔法使い攻击	エステラ、ロディ	敌全体	——	ロディ消费魔力
21. えいえいえい攻击	ビッキー、小ビッキー	敌全体	——	ビッキー也会受到伤害
22. アルマ・キナン攻击	ユイリ、ユミィ	敌全体	0.3倍	战斗中只能使用一回
23. 龙骑士攻击	フッチ、シャロン	敌一体	——	シャロン追加アンバランス状态
24. 龙骑士B攻击	フッチ、ブライト、シャロン	目标及其周围的敌人	——	战斗中只能使用一回
25. 美青年攻击	フッチ、フレッド、フランツ	敌一体	——	敌方追加怒状态
26. 美青年攻击(非人类)	バズバ、ルビ、ジョー军曹	敌一体	——	敌方追加沉默状态；战斗中只能使用一回
27. 美女攻击	ルシア、エステラ、ユイリ	目标及其周围的敌人	——	战斗中只能使用一回
28. 美少女攻击	ビッキー、ベル、メル	目标及其周围的敌人	——	战斗中只能使用一回
29. 娘(女孩)攻击	サナエ・Y、シャロン、エミリー	敌一体	——	エミリー追加アンバランス状态
30. 格斗家攻击	ジョアン、エミリー	敌全体	——	エミリー追加アンバランス状态
31. 族长攻击	ルシア、デュパ	敌全体	——	战斗中只能使用一回
32. トライファイト攻击	デュパ、シバ、バズバ	敌一体	——	战斗中只能使用一回

封神演義2®

ほうしんえんぎ

文/责编：RIKU

《封神演义 2》最为出彩的地方就是游戏的系统和宝贝取得，我们特在第二战区对这些方面展开研究。



1. 宝贝的强化

宝贝可以分武器宝贝、术宝贝、装饰宝贝三种。进行宝贝的强化是在洞府中进行，只能利用各种宝珠的力量来进行强化。大多宝贝都有特殊效果（毒、混乱、麻痹、吹飞等），在强化宝贝的时候要对强化宝贝威力和强化宝贝特殊效果两方面进行选择。在战斗中宝贝的特殊效果也起到很大的作用。所以不能一味地追求威力。例如麻痹（マヒ）效果非常实用，推荐强化。

2. 宝贝的设置

在洞府可以设置三样宝贝。相信很多玩家会对它的作用不甚了解。实际上宝贝设置在洞府中会影响己方成员的战斗和行走。

设置术宝贝，战斗中可以受到宝贝的援护。战斗开始后，敌人和自己脚下都会出现红色的光圈，设置的宝贝就会对那些标志的敌人发动援护攻击。同样，如果在洞府设置了回复系的术宝贝，战斗中宝贝的力量会给予同伴回复。在其中设置装饰宝贝会引起复杂的影响。比如战斗后会获得更多的经验值和宝珠，减少遇敌率，加速角色的移动速度，甚至可以控制阴晴雨雪（不愧为宝贝啊！）。在要进行 BOSS 战之前，合理地设置装饰宝贝是很明智的。（后附宝贝一览表）

3. 友好度与合体技

《封神演义 2》里也加入了友好度的设定。影响友好度的方法有四种：一是在城镇的广场回答同伴的随机的问题，一是在行走时按下 R2 进行对话，一是和同伴一起战斗，一是在战斗中实现同伴对你的请求。注意在行走时过多地按 R2，同伴会批评子牙“うるさい！（罗嗦！真烦！）”。雷震子比较特殊，只要把他带在身边，就会自动增加他的友好度。

在战斗中，同伴回向子牙呼叫协同作战。“来て”需要子牙移动到请求者的身边；“剑で攻击”要子牙对标志的敌人直接攻击；“术で攻击”要对标志的敌人进行用术宝贝攻击；“倒して”是让子牙尽快把指定的敌人打倒；“回复して”是子牙在 HP 很低的情况下同伴发出的，使用回复系术宝贝进行回复即可。达成同伴的请求，屏幕上会出现子牙和同伴的画面，同伴对子牙的友好度就会上升。任何一个同伴友好度的上升都会使合体技槽上涨。合体技槽左旁同伴头像的顺序代表着同伴亲密程度的顺序，决定着和子牙发动合体技的人选顺序。

合体技槽有四个等级。达到一级时子牙能和友好度最高的人发动合体技，二级时能和友好度最高、次高的同伴发动。达到四级，子牙能连同出战的四名角色发出最强的合体攻击，也可以与友好度最高的同伴发动超级二人合体技。游戏中称之为特殊合体技。特殊合体技常常左右 BOSS 战的胜负。随着好感度的增加，合体技还会出现新的攻击效果。

了解友好度的方法是城镇中的占卜。

4. 宝珠

游戏巧妙地利用宝珠系统来替代常规 RPG 中的货币和打造改良兵器的材料，因此宝珠的获得显得格外重要。打倒敌人是宝珠的主要来源。打倒普通的敌人能得到白宝珠，以白宝珠最为普通，小花铃信手都能拾到。短时间内完成战斗，或者对很多敌人从身后进行攻击，就能获得赤青绿宝珠。在临潼关正东、南阳正南等地会有宝珠商人出没，找到他也可以用 100 颗白宝珠换取赤青绿中任一种宝珠 20 颗（5：1，标准 JS！），花铃有时候也能拾到赤宝珠，因此红青绿宝珠的取得也不成什么问题。使用特殊合体技做掉敌人的话，会得到珍贵的黄宝珠，但是一般一次只能得到 7



颗。聪明的玩家很容易想到积累合体技槽来获得大量的宝珠。黑宝珠最难获得，在一般与普通敌人对决的时候是无法得到黑宝珠的，只有干掉 BOSS 才能获得，而且杀一个 BOSS 只得一颗。在临潼关东南方、西南方，羽山海底，青龙关东部、敦煌东北方、绝龙岭附近的洞府东北方等很多地方都能找到放有黑宝珠的宝箱。完成仕事是大量获得宝珠特别是黄黑宝珠的重要手段，同时也能够得到强力的宝贝。注意利用装饰宝贝的设置获得额外的宝珠。

5. 人物选用

丽兰攻击性不强，但长于回复魔法，急同伴之所急，所以是狠仗硬仗不可或缺的伙伴（女主角嘛，大都如此），习惯发出“来て”的请求，子牙很容易就能达成，有利于合体技槽的积蓄。银发的闻仲超有型，行动飘忽，攻击力十分了得，缺点是武器宝贝 100%吹飞，无法连续攻击，常会见到众人狂扁一敌人，闻仲飞至一鞭反把敌人打出包围圈，真不明白是在杀敌还是救敌。魔族丫头花铃攻击力一般，可魔法发动率极高，在对付大量敌人时常有优秀表现，但是行为古怪，不喜欢和其他同伴一起出动，自己杀入敌群然后冲子牙大叫“剑で攻击”。黄天化和哪吒同属好战分子一类，不常使用术宝贝（哪吒和杨戬能使用的术宝贝极为有限），杀敌奋不顾身，往往最先挂掉，经常提出“术で攻击”的请求，在达成上有难度。邓蝉玉能够中程攻击，但不是强力角色，黄飞虎、杨戬、太公望、海棠、雷震子一众能力不俗且平均，都适于上阵杀敌。

6. 点滴

（1）从背后攻击敌人会对敌人造成更大的伤害，还能得到更多的宝珠。

（2）不在战斗状态时身边的仲间也能发挥作用：花铃能拾到宝石，黄天化的莫邪宝剑能镇退魔怪，雷震子能直接增加友好度，黄飞虎能砸碎岩石，杨戬会开锁，买东西的时候邓蝉玉善于侃价。光荣的人设真是……

（3）天气对怪物的活动有影响。一般来说，下雨和天黑的时候怪物活动频繁，遇敌率较高。

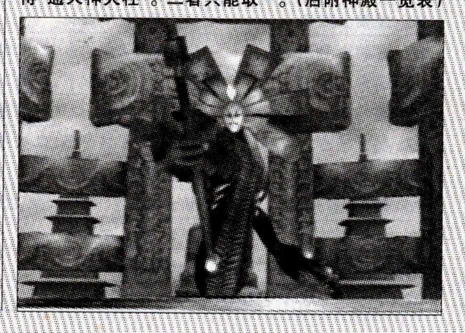
（4）在赶路时，子牙会遇到很多不同身份的人。珠宝商人会用赤青绿宝珠和子牙的白宝珠交换，旅商人对珍稀物品特别是钥匙有兴趣，会用珍贵的宝贝来交换。なぞなぞみ小僧（谜题小和尚）向你提出问题，答对的话会送你宝贝，答错了就要强制战斗。因为只能回答一次，如果对问题没把握，就 SL 大法好了。

（5）限时的仕事有时候很难达成。可以在洞府中设置装饰宝贝提高移动速度、保持天气晴好、降低遇敌率使之得以达成。

（6）幻の鱼事件　在界牌关和士兵对话会得知周公旦的身体不好，可以把钓来的鱼交给士兵转送给周公旦，周公旦会有不同的礼物回赠（我们的主要目的还是宝贝啊：P）。“幻の鱼”是最珍贵的鱼。找东海的河边钓鱼的小孩对话，他请主角帮他找“渔师の网”。去东海最东边的海边，向那里的的老渔人借“渔师の网”，他会要求子牙为他找来一些奇怪的物品才可以。子牙把在东海打倒特定敌人得到“蟹肉（カミニソ）”交给他，还要为他找到“熊の手”、“ドングリ”（在树林里取得），才能得到“渔师の网”。把网交给最初的小孩，子牙还得沿河向上找到“タコツボ”再去找他。然后在岸边有棵树的地方使用“渔师の网”就可以钓到“幻の鱼”了。最后把出现的敌人 KO（不要选いいえ），把鱼交给小孩，便可以送到界牌关士兵手里换取宝贝了！“幻の鱼”换得“钻心钉”或“慈爱の首饰”，“新鲜小鱼”换得“真珠の腕轮”，“新鲜なヒラメ”换得“修罗の手甲”，“新鲜なマグロ”换得“慈爱の首饰”。

（7）蘑菇博士　在南河的西南角有一位自称“蘑菇博士”的怪人。把从各地找到的不同的蘑菇送给他会获得不同的报酬。蘑菇的获得很大程度上是靠运气。应当注意，发现蘑菇后应当立刻送到蘑菇博士手上，因为手上有蘑菇后就不会再拣到。（后附蘑菇资料一览表）

（8）神殿遗址　地图的每一地带都有一座神殿，共计五座，在羽山海底获得“神殿之石板”后便可以进入。答对问题就可以取得宝贝。五座神殿的宝贝取得之后，神殿的タオ之力打开，还可以选择一条路线来取得宝贝。路线为东面“东海神殿”（开启力量）、西面“西域神殿”、“中央神殿”时可以获得“花篮”；路线为南面“南河神殿”（开启力量）、北面“北端神殿”时能获得“通天神火柱”。二者只能取一。（后附神殿一览表）



封神演义 2 所有工作表

工作1

镐京	野兽退治
报酬	红宝珠
难易度	D
期限	无

主要是镐京周围的蛮兽退治。把クロオオカミ、マヨイグマ、ムレスズメ等蛮兽打到 4 回以上便可完成。

工作2

镐京	南阳に商品を运ぶ
报酬	术宝贝:照天印
难易度	D
期限	10 日

代替仕事屋的主人，把委托品顺利带到南阳去。南阳事在中原南面的小街。

工作3

陈	蛮兽退治
报酬	绿宝珠 20
难易度	C
期限	无

主要是把陈周围的蛮兽退治。而把クロオオカミ、マヨイグマ、ムレスズメ等蛮兽打到 5 遍以上便可完成。

工作4

陈	恋文を届けてください
报酬	装饰宝贝:蓝玉◎指轮
难易度	C
期限	无

内容事把青年斐何仲所写的情信交到在孟津的马桃姬手中，而途中会有桃姬的情敌出现。

工作5

陈	秘密严守の用心棒募集
报酬	装饰宝贝:救济の灵玉
难易度	B
期限	无

再次得到斐何仲的委托，把他带到反对他何马桃姬相恋的桃姬哥哥面前。

工作6

陈	子牙さんへ
报酬	术宝贝:盘古幡
难易度	B
期限	无

因为马桃姬何斐何仲终于喜结连理了，所以要到孟津迎行马桃姬，子牙也要参加婚礼典礼呢！

工作7

陈	传言と护卫
报酬	术宝贝:三宝玉如意
难易度	A
期限	无

和斐何仲结婚后，马桃姬竟因小事回娘家了，于是需要到孟津说服桃姬，把她带回陈。

工作8

陈/孟津	街道の大岩を片づける
报酬	蓝宝珠 30
难易度	C
期限	无

在陈与孟津连接的街道有大石阻碍，把大石清除便告完成。

工作9

孟津	蛮兽退治
报酬	红宝珠 30
难易度	D
期限	无

主要是把孟津周围的蛮兽消灭。把クロオオカミ、ドケイノシシ、ムレスズメ等蛮兽打到 5 回以上即可。

工作10

孟津	天水に商品を运ぶ
报酬	术宝贝:紫绶仙衣
难易度	B
期限	10 日

代替仕事屋的主人，把委托品顺利带到孟津的西面处的天水便可完成。

工作11

南阳	蛮兽退治
报酬	绿宝珠 20
难易度	C
期限	无

主要是在南阳周围的蛮兽退治。而把クロオオカミ、マヨイグマ、ムレスズメ等蛮兽打到 6 回以上即可。

工作12

南阳	蛮兽动物园 1
报酬	红宝珠 40
难易度	B
期限	无

把在中原中出现的蛮兽クロオオカミ、マヨイグマ（纯血种，全 6 种）捕获。

工作13

南阳	蛮兽动物园 2
报酬	装饰宝贝:复活◎神玉
难易度	A
期限	无

为了蛮兽动物园可以招揽游人，需要把更多的蛮兽（サツジソバチ、クロキバオウ等 7 种）捉回来。

工作14

南阳	蛮兽动物园 3
报酬	术宝贝:太阳针
难易度	S
期限	无

将幻之蛮兽（マダラグマ等 3 种）捕获带到动物园。解决后动物园完成。

工作15

青龙关	蛮兽退治
报酬	红宝珠 40
难易度	B
期限	无

主要是把青龙关附近的蛮兽退治。把ギヨゾク、ギヨゾクミコ、コゾウクラゲ等蛮兽打到 6 回以上。

工作16

青龙关	青龙关の警备
报酬	黑宝珠 1
难易度	A
期限	无

守卫青龙关，防止蛮兽破坏。把 5 只出现的カエル打剩 1 只即告完成。

工作17

青龙关	食材を集めてください
报酬	装饰宝贝:一心の书
难易度	B
期限	7 日

一名为了父亲而作特别料理的少女的委托，收集青くらげ、タケノコ、カエル。

工作18

青龙关	小柄な战士を募集
报酬	黑宝珠 1
难易度	A
期限	无

潜入细长的洞库，同里面的蛮兽战斗。身体系小的同伴才可以参加。

工作19

长沙	蛮兽退治
报酬	蓝宝珠 30
难易度	B
期限	无

把长沙周围的蛮兽退治。把等蛮兽グンタイムカデ、ギョゾクヘイ、デンゲキクラゲ打倒 8 回以上便可完成。

工作20

长沙	求む、温泉掘り助手
报酬	装饰宝贝:苏生の灵玉
难易度	C
期限	无

目标发觉出当代第一的温泉，正在招募对自己腕力有信心的助手，在长沙附近挖掘温泉。

工作21

长沙	温泉蛮兽退治
报酬	术宝贝:定风珠
难易度	A
期限	无

正当挖掘到温泉的地方，经出现大量的蛮兽，只要把蛮兽全部打到即可。

工作22

界牌关	蛮兽退治
报酬	红宝珠 40
难易度	B
期限	无

把界牌关周围的蛮兽退治。把#%¥等蛮兽打到 6 回以上完成。

工作23

界牌关	人捜し
报酬	术宝贝:素色云界旗
难易度	A
期限	无

内容是找寻在数日前走失的小孩子，借助小孩双亲之手，接可以展开搜索了。

工作24

界牌关	气象を变えてほしい
报酬	黑宝珠 1
难易度	C
期限	30 日

受农夫的委托，为了种植难以栽培的蔬菜而改变中原的气象。

工作25

天水	蛮兽退治
报酬	红宝珠 40
难易度	A
期限	无

天水附近的蛮兽退治工作。把ドゲイノシシ、モリノセイ、カマムカデ等蛮兽打到 6 回以上即可。

工作26

天水	敦煌に商品を运ぶ
报酬	金宝珠 20
难易度	C
期限	10

代替仕事屋主人把委托品顺利送到西域的敦煌。

工作27

天水	药草をとってきてくれ
报酬	术宝贝:琉璃瓶
难易度	A
期限	无

受老人委托寻找必要的药草。在中原南部的“迷いの森”可以找到。

工作28

敦煌	蛮兽退治
报酬	金宝珠 30
难易度	A
期限	无

把敦煌附近的蛮兽退治。把カマムカデスナアザラシ等蛮兽打到 7 回以上便可完成。

工作29

敦煌	アワビを食べてみたい
报酬	术宝贝:落魂钟
难易度	S
期限	无

为了希望可以吃到アワビ的男子到东海寻找采集アワビ的名人，他会把アワビ交给子牙。

工作30

敦煌	旅商人の商品を欲しい
报酬	长虹索
难易度	S
期限	无

到南河帮助喜爱珍奇的旅商人寻找きれいな石

工作31

晋阳	蛮兽退治
报酬	红宝珠 50
难易度	A
期限	无

主要是把晋阳周围的蛮兽退治。把シロオオカミ、シリョウキシ、フジョウダマ等蛮兽打到 7 回以上便可完成。

工作32

晋阳	南河の名物を欲しい
报酬	术宝贝:红莲华
难易度	S
期限	无

想去南方旅行的小孩希望得到南河名物——きれいな石作为礼物。

工作33

晋阳	旅商人の商品を欲しい
报酬	术宝贝:捆龙索
难易度	S
期限	无

为得到旅商人手中的宝贝，去中原采取草药晒菜升麻。

工作34

九原	蛮兽退治
报酬	金宝珠 40
难易度	A
期限	无

把九原周围的蛮兽退治。把シロオオカミ、シリョウキシ、フジョウダマ等蛮兽打倒 9 回以上才可以完成。

工作35

九原	界牌关…物品を运ぶ
报酬	术宝贝:乾坤尺
难易度	S
期限	2 日

把界牌关的物品送到北方去，因为委托的物品要保持新鲜，所以期限非常短。

工作36

九原	宝贝的强化
报酬	黑宝珠 1
难易度	B
期限	无

只要把宝贝“定海珠”最少提升到第三个阶段便可完成。

＊攻击系术宝贝

宝贝名称	威力	属性	特殊效果	装备角色	取得方法
开天珠	44	风	吹飞	子牙、雷震子、花铃	羽山谜题和尚问题正解
火龙镖	92	炎	吹飞	子牙、黄天化	西域谜题和尚问题正解
九龙神火罩	142	炎	吹飞	子牙、哪吒	界牌关东门黄飞虎事件
杏黄旗	185	风	吹飞	子牙、太公望	未确定
金蛟剪	82	光	无	子牙、花铃、闻仲	向旅商人交给“中原南门之键”
金砖	45	光	混乱 20%3 秒	子牙、哪吒	遗迹下层・宝箱
乾坤弓	75	雷	麻痹 60%1 秒	子牙、哪吒	孟津东面需要键的宝箱
乾坤圈	82	炎	吹飞	子牙、哪吒	西域的宝箱
乾坤尺	95	雷	麻痹 70%3 秒	子牙、雷震子、闻仲	九原的工作
荒风帜	100	冰	毒 50%5 秒	子牙、杨戬、花铃	北峰岩壁遗迹事件
降魔杵	64	光	混乱 50%2 秒	子牙、花铃、闻仲	南河岩壁遗迹事件
吴钩剑	60	风	无	子牙、杨戬、雷震子、花铃	羽山海底宝箱
蜈蜂袋	86	炎	吹飞	子牙、杨戬、花铃、闻仲	向旅商人交给“入口地图”
混元伞	35	冰	吹飞、毒 10%3 秒	子牙、杨戬、花铃、闻仲	向旅商人交给“临潼关之键”
混元珠	34	冰	毒 20%3 秒	子牙、花铃	花铃初期装备
昏迷剑	58	冰	毒 50%5 秒	子牙、杨戬、花铃	界牌关的门兵事件
捆龙索	105	雷	麻痹 70%3 秒	子牙、雷震子、闻仲	晋阳的工作
山河社稷图	176	光	敌能力上升无效	子牙、杨戬、雷震子	圣帝界宝箱之中
钻心钉	75	光	混乱 50%2 秒	子牙、黄天化	在中原发现“足细升龙茸”交给蘑菇博士取得
三宝玉如意	146	光	敌能力上升无效	子牙、杨戬、雷震子	陈的工作
四海瓶	50	炎	吹飞	子牙、杨戬、花铃、闻仲	向旅商人交给“制御室之键”
四肢酥圈	30	雷	麻痹 50%3 秒	子牙、雷震子、闻仲	闻仲初期装备
四象塔	40	炎	吹飞	子牙、花铃、闻仲	东海谜题和尚问题正解
四象琵琶	170	音波	麻痹 30%3 秒、毒 30%	子牙、杨戬、雷震子、花铃	在南河收集五个“鱼之ウロコ”后交给中原南关门的职人 3 秒、混乱 30%3 秒
照天印	54	光	无	子牙、花铃	镐京的工作
照妖镜	90	光	混乱 50%5 秒	子牙、花铃、闻仲	西域的岩壁遗迹事件
神鱼	68	冰	毒 25%3 秒	子牙、杨戬、花铃	青龙关需要键的宝箱
青莲宝色旗	130	风	吹飞	子牙、杨戬、雷震子、花铃	凤帝界的宝箱
素色云界旗	72	风	吹飞	子牙、雷震子、花铃	界牌关的工作
太极图	220	光	麻痹 70%3 秒、毒 20%3 秒、混乱 20%3 秒	子牙、杨戬	圣帝界中收集八件光之かけら
太阳针	180	光	无	子牙、杨戬、雷震子、花铃	南洋的工作
长虹索	90	雷	麻痹 60%3 秒	子牙、雷震子、闻仲	敦煌的工作
通天神火柱	190	炎	混乱 50%3 秒	子牙、花铃、闻仲	神殿事件
定海珠	160	冰	敌能力上升无效	子牙、杨戬、花铃	在东海发现“大头巾头茸”交给蘑菇博士取得，毒 50%6 秒
定风珠	80	风	无	子牙、杨戬、雷震子、花铃	长沙的工作
头痛磬	104	冰	毒 50%5 秒	子牙、杨戬、花铃	北峰的宝箱
缚妖绳	74	雷	麻痹 90%3 秒	子牙、雷震子、闻仲	雷震子初期装备
发躁帜	58	冰	吹飞、毒 20%3 秒	子牙、杨戬、花铃、闻仲	杨戬初期装备
盘古幡	84	风	吹飞	子牙、雷震子、花铃	陈的工作
番天印	230	光	无	子牙、杨戬、雷震子、花铃	泰山最后和尚问题正解
万里起云烟	104	炎	吹飞	子牙、花铃、闻仲	向旅商人交给“佳梦关之键”
飞烟剑	34	炎	吹飞	子牙、花铃、闻仲	子牙初期装备
风袋	148	雷	麻痹 70%3 秒	子牙、雷震子、闻仲	灵帝界桃源乡的宝箱中
劈地珠	34	雷	麻痹 60%1 秒	子牙、雷震子、闻仲	西域的宝箱
万刃车	65	风	吹飞	子牙、雷震子、花铃	取得“沼之汗”把大石移开
落魂钟	84	音波	混乱 60%5 秒	子牙、杨戬、雷震子、花铃	敦煌之工作
戮目珠	58	炎	吹飞	子牙、杨戬、花铃、闻仲	中原的岩壁遗迹
离地焰光旗	48	炎	吹飞	子牙、杨戬、花铃、闻仲	营丘附近海边的宝箱
琉璃瓶	88	冰	毒 50%5 秒	子牙、杨戬、花铃	天水的工作

＊支援(回复)系术宝贝

宝贝名称	威力	属性	特殊效果	装备角色	取得方法
阴阳镜	138	回复	无	子牙、丽兰、太公望、海棠	未确定
回复符	34	回复	无	子牙、丽兰、太公望、海棠	丽兰初期装备
花篮	175	回复	无	子牙、丽兰、太公望、黄天化、海棠	神殿事件
红莲华	120	回复	攻击力上升	子牙、丽兰、太公望、海棠	晋阳的工作
广回复药	36	回复	无	子牙、丽兰、太公望、海棠	丽兰初期装备
紫绶仙衣	98	回复	无	子牙、丽兰、太公望、海棠	孟津的工作
七宝妙树	82	回复	无	子牙、丽兰、太公望、海棠	镐京北面的大石中
醒酒毡	42	回复	无	子牙、丽兰、太公望、海棠	太公望初期装备
扫霞衣	65	回复	防御力上升	子牙、丽兰、太公望、海棠	海棠初期装备
大红莲华	166	回复	防御力上升	子牙、丽兰、太公望、海棠	龙帝界的宝箱
雾露乾坤网	118	回复	无	子牙、丽兰、太公望、海棠	太公望初期装备

＊装饰系术宝贝

宝贝名称	装备效果	设置效果	取得方法
一心の书	术攻击力 +20%、防御力 +20%	天气操作・雪	青龙关的工作
命の珠	最大 HP +15%	成长促成 +15%	青龙关市场
开明の耳饰	防御力 +20%、毒回避 +20%	宝珠增加 +30%	黄飞虎初期装备
救济の灵玉	麻痹回避 +50%、毒回避 +50%	时间操作	陈的工作
救命の灵玉	毒回避 +30%、最大 HP +20%	高速咏唱	晋阳市场

麒麟の耳饰	防御力+15%、混乱回避+20%	宝珠增加	孟津市场
金霞冠	混乱回避+40%、防御力+10%	天气操作・晴	杨戬初期装备
金の音叉	毒回避+60%	天气操作・雨	哪吒初期装备
银の音叉	毒回避+40%	天气操作・雨	东海岩壁神殿事件
孔雀の耳饰	防御力+10%、麻痹回避+20%	宝珠增加+20%	镐京市场
月光の首饰	防御力+15%、最大 HP+10%	宝珠增加+25%	闻仲初期装备
解毒符	毒回避+20%、最大 HP+10%	成长促进+25%	南河处的宝箱
红玉の腕轮	术防御力+15%	成长促进+10%	黄天化初期装备
红玉の指轮	术攻击力+15%	成长促进+15%	遗迹下层宝箱
琥珀の腕轮	术防御力+10%、防御力+10%	成长促进+10%	丽兰初期装备
琥珀の指轮	术攻击力+10%	成长促进+15%	遗迹下层宝箱
金刚の腕轮	术攻击力+25%、术防御力+15%	成长促进+30%	南阳市场
慈爱の首饰	防御力+30%、最大 HP+20%	宝珠增加+50%	把西域发现的“缘取杖茸”交给蘑菇博士
七宝の指轮	术攻击力+25%、术防御力+15%	成长促进+30%	青龙关市场
修罗の手甲	攻击力+30%	蛮兽抑制・强	把在营秋海边钓到的鱼“新鲜なヒラメ”交给界牌关的士兵
真珠の腕轮	术防御力+25%	成长促进+25%	把在南河发现的“珊瑚针茸”交给蘑菇博士
真珠の指轮	术攻击力+15%、攻击力+10%	成长促成+20%	雷震子初期装备
西王母の珠	最大 HP+30%	成长促进+25%	青龙关市场
生命の珠	最大 HP+25%	成长促进+20%	南阳市场
苏生の灵玉	毒回避+50%、混乱回避+50%	高速咏唱・弱	长沙的工作
力の手甲	攻击力+10%	蛮兽抑制・弱	花铃初期装备
长寿の护符	防御力+10%、最大 HP+10%	时间操作	孟津市场/陈的工作
重阳の珠	最大 HP+25%	成长促成+25%	敦煌市场
猪突の手甲	攻击力+20%	蛮兽抑制・中	黄飞虎初期装备
傅心の钟	混乱回避+60%	天气操作・晴	哪吒初期装备
梅花の首饰	防御力+20%、最大 HP+15%	宝珠增加+30%	南河宝箱
翡翠の指轮	术防御力+15%、防御力+15%	成长促进+20%	海棠初期装备
翡翠の指轮	术攻击力+20%	成长促进+10%	南阳市场
必中の护符	攻击力+20%、最大 HP+10%	成长促进+40%	敦煌市场
风火蒲团	术防御力+25%、防御力+20%	高速移动	敦煌市场
武冠	麻痹回避+40%、防御力+10%	天气操作・晴	南阳的工作
复活の灵玉	麻痹回避+50%、混乱回避+50%	时间操作	南阳的工作
不惑の护符	混乱回避+20%、最大 HP+10%	宝珠增加+40%	南河的谜题小和尚
星の首饰	防御力+10%、最大 HP+5%	宝珠增加+20%	西域的宝箱
无言の钟	麻痹回避+60%	天气操作・雪	晋阳市场
猛击の手甲	攻击力+15%	蛮兽抑制・弱	邓蝉玉初期装备
落宝金钱	术防御力+20%、防御力+15%	高速移动	青龙关市场
蓝玉の腕轮	术防御力+30%	成长促进+25%	孟津市场
蓝玉の指轮	术攻击力+30%	成长促进+30%	陈的工作
绿柱の腕轮	术防御力+20%	成长促进+15%	镐京的工作
绿柱の指轮	术攻击力+25%	成长促进+20%	杨戬初期装备
琉璃の腕轮	术防御力+25%、防御力+15%	成长促进+20%	太公望初期装备
琉璃の指轮	术攻击力+20%、攻击力+10%	成长促进+25%	镐京市场
炼气の书	术攻击力+25%、防御力+20%	天气操作・雨	晋阳市场

*蘑菇博士

蘑菇类型	出现地点	报酬
苦栗茸	大陆各地的针叶树附近	30 颗白宝珠
人形茸	大陆各地的松林附近	50 颗白宝珠
薄平茸	大陆各地的阔叶树附近	100 颗白宝珠
毒蔓茸	大陆各地的阔叶树附近	200 颗白宝珠
樱茸	大陆各地的林内落叶上	20 颗赤宝珠
赤血潮茸	大陆各地的林内朽木上	50 颗赤宝珠
雉刀茸	大陆各地	20 颗绿宝珠
萌黄茸	大陆各地的林中	50 颗绿宝珠
唐伞茸	大陆各地的草地或者林中	20 颗青宝珠
瓦茸	大陆各地的枯木上	50 颗青宝珠
月夜茸	大陆各地的ブナ或枫树的枯木上	20 颗金宝珠
大茶碗茸	大陆各地田地附近	宝贝“修罗の手甲”及一颗黑宝珠(或 40 颗金宝珠)
大头巾头茸	东海地区	宝贝“定海珠”及一颗黑宝珠(或 100 颗金宝珠)
足细升龙茸	中原地区	宝贝“钻心钉”及一颗黑宝珠(或 100 颗金宝珠)
缘取杖茸	西域地方一些枯木上	宝贝“慈爱の首饰”及一颗黑宝珠(或 100 颗金宝珠)
珊瑚针茸	南河森林地区	宝贝“真珠の腕轮”及一颗黑宝珠(或 100 颗金宝珠)
骨茸	北峰地区动物骨头上	宝贝“花篮”或“通天神火柱”及一颗黑宝珠(或 100 颗金宝珠)

*五神殿

神殿名称	问题答案	取得宝贝	进入方法
东海岩壁神殿	春/东/青龙	银音の叉	向着右方的海边走可到达
南河岩壁神殿	四/天/龙王	戮目珠	先由中央绕路至右方后沿左方旁边走上去
西域岩壁神殿	风姓/木/德	照妖镜	打倒大石前的敌人后直接进入
北端岩壁神殿	冬/北/玄武	荒风帜	晋阳北方的山洞通往神殿
中原岩壁神殿	世界…/ぁぁ…/力が…	降魔杵	东海东北方的山洞通往神殿

《幻想水浒传1》全攻略

文/小舞
责编/SHINING

主角是帝国五将军之一提欧之子。这一天，提欧奉国王命令前往驻守北方边关，临行前交待主角听从禁卫长官库雷斯的命令。次日，主角与好友库雷米欧．提休及家丁巴西古雷同去王宫接受库雷斯的任务——去北方的魔术师岛拿“星见之果”。在王宫右广场拜托龙骑士胡特舒提，与他一同乘龙飞往魔术师岛。见到大魔法师雷舒塔南特，她开口称呼主角为救国的命运之子。回宫后，将“星见之果”交给库雷斯，接到第二件任务——和税务官卡纳希去东方的罗塔古拿斯提收税。到达后，从军政官库雷伊特处得知税金被山贼抢走。主角立刻赶往东方清风山讨贼，在山洞中遭遇到一怪物袭击，危急关头，提休用右手的纹章将怪物击败。登上山顶，俘虏了山贼头目，夺回税金。

回到王都，卡纳希将提休带入王宫，主角独自回家。晚饭后，主角在楼下发现被打得很惨的提休。原来宫廷魔法师尤丝特伊欲夺取提休的纹章，巴西借口买药离开后，提休告知主角自己拥有的是咒之纹章，并将它传给主角。随后，巴西带着帝国士兵来抓人，提休为了主角而自愿被带走。逃走的主角被宿屋的女主人收留，次日又得到尼古斯拿的帮助逃出王都。

主角随尼古斯拿来到南方的利纳索卡斯特，在宿屋中，又与帝国兵相遇，从钟后逃走，在地下暗道，与义军头目奥特图萨拉及其部下相识，在其劝导之下，主角终于认识到帝国的罪恶本质。回到地上，遇见一个原清风山的山贼，主角决定前往罗塔古拿斯提，救出两位山贼头目。

加入义军的主角带着“火焰枪的设计图”前往虎狼山的小村萨雷特的义军兵工厂。在西北方的山中，主角被宿屋主人用药迷到，幸亏其同伙认出了奥特图萨拉，原来他们也是不满帝国的人。来到萨雷特，主角与奥特图萨拉夜谈。将设计图交给卡特后，回到利纳索卡斯特，发现帝国军已经占领此地，在地道中，奥特图萨拉为救一小孩受伤，临终前，他将造反大业交给主角，并送一耳环。

主角听从部下建议去南方的瑟卡寻求奥特图萨拉的哥哥马克西欧帮助。途经库瓦巴关卡，守卫此处的是主角父亲的老友艾瑟，他念及故人之谊，将主角放走。来到瑟卡，马克西欧不愿意帮助主角，所幸此时帝国兵来抓马克西欧的学生做童工，主角要出手相助，打败帝国兵后，马克西欧终于接过亡妹的耳环，提出去卡库村找船，好在托拉索湖的龙城建立大本营。

在卡库村的码头，得知要赌赢了泰兄弟才可用船。去到酒吧，在地下室开赌，胜利后乘船去龙城打败恶龙，建立起义军大本营(可以自己取名)。庆祝会上，有刺客行刺主角，幸保无恙。为争取民心，主角回到大陆游历。在东方的寇艾苏村，遇上了哈索托被人夺妻，帮他们夫妻团聚后，又得巴西归来。

为解救被帝国侵略的精灵村，必须破除帝国将军库瓦索达的焦魔镜，主角在精灵的带领下闯过寇艾苏村的森林，在北方的矮人村中请教矮人长老，得知要在更北的大金库取得流水棍以打造风水炮。风水炮成，义军首战告捷，击败帝国将军库瓦索达后，选第二项收他为同伴。

在西边的苏凯若忒，义军被会放毒的花将军击败，为破其毒，主角满世界寻找药剂师伊尤卡索，但他身居激流河湾后，主角的船无法通过，只好回到利尤索村(龙城之西，苏凯若特之东)寻得同伴帮助改造出快船。找到南方河流下小村的药剂师，终于击败了花将军的军队，在其居城中，误中食人花陷阱，好友库雷米欧为救主角献身(不要为了报仇杀掉花将军)。

主角去兵工厂拿回火焰枪并用它大败父亲麾下的铁甲骑兵，父子对决后，父亲败在主角剑下，但他表示有子如此，死而无憾。在西边的战士村主角被抢亲的不死的吸血鬼伯爵打败，为寻找克他的神剑，主角来到库若索寺后的洞窟里，神剑为了考验主角，将他送回三百年前的“隐之封印”村。主角亲眼目睹了提休幼时被想要抢夺他手中纹章的宫廷魔法师尤丝特伊灭村的一切。之后，得到“星辰剑”击败吸血鬼，救回村长的女儿。

向北走，在龙洞无法进入，幸亏有人指点了暗道，然而龙洞骑士团城中正为龙群生病阴云密布，龙骑士伏特苏提贸然前往皇宫花园找寻褐色花，偶遇国王，他仁慈的让伏特苏提带走花朵，不料尤丝特伊却将伏特苏提打下。主角出马，去西北的山脉找来“月下草”，救活了龙群，也因此得到龙骑士的支持。在帝国叛将格库瓦斯的帮助下，在东北的摩拉比阿救出了沃利若斯，并收得帝国第四位将军。

为攻下帝国最后要塞水上要塞，义军以庞大船队强攻，终于击败了此处守将索妮亚，但军师马克西欧却被奸细萨利特休所伤。为稳定军心，马克西欧决定不公开此事。镇守帝国最后防城的库巴将军，借助魔法师尤丝特伊之力，利用“斗之纹章”和“龙之纹章”召唤来大批魔兽。而主角则在雷苏塔南特的帮助下，将魔兽送回原处，在全国人民的强大攻势下，帝国军大败。

主角来到王宫，击败曾有不杀之恩的艾瑟后，在王宫深处见到国王，他就是最终的BOSS！

《幻想水浒传2》全部角色彻底分析

文/小狮
责编/SHINING

◆1. 天魁星　(姓名自取)　♂

职位:主角，首领，战斗　专用纹章:辉く盾の纹章

武器类型:M　战争能力:部队统领，攻8防9，辉く盾の纹章

人物特性：所有能力都很高，总体实力近乎完美，应该是游戏中第2强的角色，而且也是每场战斗必上的

◆2. 天罡星

①烈特利 リドリー　♂

职位:将军，非战斗

战争能力:部队统领，攻10防7，クリティカル

加入方法:自动

人物特性：在SLG战争中身职前锋将军，实力比较高，配置适当的同伴可发挥其SLG战斗的天分

②波利斯 ボリス

职位:将军，非战斗

战争能力:部队统领，攻10防7，クリティカル

加入方法：当游戏发生到在丹图市遇到吸血鬼尼古洛特时，选择夜逃的选项，则有一定的几率天罡星列特利会死亡，这样他的儿子波利斯就会加入并代替父亲的天罡星地位

人物特性:他的能力和他的父亲是一样的

◆3. 天机星　休 ジュウ　♂

职位:军师，非战斗

战争能力:攻+3防+1，クリティカル，みやぶる

加入方法:自动

人物特性：战争能力值非常高，最适合与主角编在一起，拥有一定确率敌部队全灭的能力很恐怖

◆4. 天间星　路克 ルック　♂

职位:风之魔法使，战斗

附带纹章:风の纹章，ピキッーの纹章　武器类型:S

战争能力:部队统领，攻10防4，风の魔法

加入方法:自动

人物特性:魔法力是所有人中最强的，对付强力BOSS有骇人的杀伤力，速度也很快，是BOSS战不可不上的角色，但其他能力非常低且还是S型的，如果不是对付BOSS还是不要带他为好

◆5. 天勇星 哈富利 ハンフリー　♂

职位:战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:S

战争能力:攻+0防+2，重装备

加入方法:在街道之村触发洛帝山的情节并完成后加入

人物特性:此人防御力里是所有人中最高的，HP也很多，典型的前排肉盾，强力物理型角色

◆6. 天雄星　豪撒 ハウザー　♂

职位:战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:S

战争能力:部队统领，攻9防7，骑马能力　加入方法:自动

人物特性:物理攻击力挺强，普普通通的物理型角色

◆7. 天猛星　杰巴 キバ　♂

职位:将军，非战斗

战争能力:部队统领，攻7防12，重装备，骑马能力

加入方法：根据剧情俘虏他后，连选3次第2项不杀他，便可加入，如果选错便无法加入

人物特性:拥有"重装备"能力非常强悍，是SLG战斗不可缺少的战力

◆8. 天威星 贝尤米鲁加 ベンユメルガ♂

职位:黑骑士，战斗　附带纹章:见切りの纹章　武器类型:S

战争能力:攻+3防+1，骑马能力

加入方法：根据地达到LV4后在风之洞窟最深处拿星辰剑的地方加入

人物特性:物理型角色，他唯一的特点是身上的装备挺不错的

◆9. 天英星　谢拉 ツエラ　♀

职位:战斗　附带纹章:暗の纹章

武器类型:S　加入方法:自动

人物特性:魔法力很强，物理攻防也属中上，应该是队伍中的主力之一，此人是我最喜爱的角色

◆10. 天贵星　迪利斯 テレーズ　♀

职位:市长，非战斗　战争能力:部队统领，攻5防6，狙击能力

加入方法:自动

人物特性：在SLG战争中虽是部队统领但与别的统领比起来属于绝对一般的角色，唯一的特点是弓兵

◆11. 天富星　尼娜 ニナ　♀

职位:战斗　专用/附带纹章:无

武器类型:S　加入方法:自动

人物特性:很弱的角色，不过与弗利克的合体技真是有趣

◆12. 天满星

①菲撒 フエザー

职位:鹰头狮，战斗　专用纹章:光る风の纹章　武器类型:M

加入方法：取得“ききみみの封印球”后去森之村触发事件后加入

人物特性:4只巨兽之一，需要浪费2个出场名额真是无赖，而且其能力并没有2个人那么强，只是"力"值非常高，所以实用性一跃降至最低

②鲁罗那迪亚 ルロラディア

职位:海妖，战斗　专用纹章:??　武器类型:M

加入方法：不让鹰头狮加入的情况下，在得到大章鱼后，过一段时间再去矿山的水塘边，使用"ききみみの封印球"就可以加入

人物特性:4只巨兽之一，同样需要2个出场名额，能力值并不高，而且让它加入会使地壮星艾塔不能加入，所以各位还是不要选择它为好

◆13. 天孤星　比克多尔 ビクトール　♂

职位:战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:S

战争能力:部队统领，攻8防7　加入方法:自动

人物特性：物理攻击第1强的角色，“星辰剑”的武器攻击力也最强，装备“返し刃の纹章”和“怒りの纹章”后攻击力可于魔法师媲美，是队伍中绝对不可缺少的角色，缺点是魔法力不高，速度偏慢，

◆14. ①天伤星　巴利妮亚 バレリア　♀

职位:战斗　专用纹章:はやぶさの纹章　武器类型:S

战争能力:部队统领，攻8防8，骑马能力

加入方法：自动，但在事件中玩家只能选择她和香橙的其中一人，也即是2人不可在一轮游戏中同时加入

人物特性：实力很强的角色，除魔法力一般外各项能力都不错，用不用随玩家喜好

②地急星　香橙 カスミ　♀

职位:战斗　专用纹章:もずの纹章　武器类型:M
战争能力:部队统领,攻 6 防 6,ていさつ
加入方法:同天伤星
人物特性:速度是所有角色里第 2 快的,其他能力都属于普通水准

◆15. 天立星　弗乔 フイッチャー　♂

职位:使者,非战斗　加入方法:自动
人物特性:我军不可缺少的出访员,什么艰难的访问都他扛着(笑)

◆16. 天捷星　格奈夫 クライブ　♂

职位:战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:L
加入方法:情节发展到去尼古温士度街后,回南翼市找他便可加入
人物特性:此人能力平平,但游戏从头到尾穿插着关于他和艾鲁萨的情节,所以有时也要带上他的,还好他的武器是 L 型的,还算有些特点,并且如果能够在 20 小时内把他和艾鲁萨的情节都发生完,据说他的能力值是会上升的

◆17. 天暗星　弗利克 フリック　♂

职位:战斗　附带纹章:雷の纹章
武器类型:S
战争能力:部队统领,攻 7 防 7,骑马能力　加入方法:自动
人物特性:强!我方实力第 1 的角色,除"运"以外几乎每项能力都非常优秀,实用度超过主角,不可不用(帅哥永远是主力)

◆18. 天佑星

津 ツアイ　♂
职位:战斗
附带纹章:イツカクの纹章
武器类型:M
战争能力:攻 +1 防 +0,火炎枪
加入方法:自动
人物特性:虽然不太起眼,但此人的能力还是属于上得了场的,SLG 战斗中他的特技"火炎枪"类似 MAP 兵器,非常实用

◆19. 天空星　谢斯 ジエス　♂

职位:非战斗　战争能力:攻 +2 防 +0,みやぶる
加入方法:自动
人物特性:不顺眼的小子,竟然误会主角那么长的游戏时间

◆20. 天速星　斯塔利奥 スタリオン　♂

职位:战斗　专用纹章:真神行法の纹章
武器类型:L
加入方法:首先我方累计战斗逃跑次数要达到 50 次,然后根据地达到 LV2 后去拿达特之街找他赛跑便可胜过他,然后他便加入
人物特性:速度第 1 快的角色,总体实力还可以,武器 L 型,其专用的"真神行法の纹章"可以加快地图上行走的速度,游戏后期以前可以考虑使用

◆21. 天异星　高尔克 ゲオルグ　♂

职位:战斗　附带纹章:必杀の纹章
武器类型:S
战争能力:部队统领,攻 11 防 8,クリティカル
加入方法:完成解放丹图市的事件后,在龙口之村与虎口之村之间的山道的某一崖边可令其加入
人物特性:此人除了加入时等级偏高外只能属于普通实力

职位:战斗　专用/附带纹章:无
武器类型:S　战争能力:攻 +2 防 +0
加入方法:多多村被破坏后,回村中找她加入
人物特性:一般一般,没有过人之处

◆23. 天微星　基利 キリィ　♂

职位:战斗　附带纹章:火の纹章
武器类型:M
加入方法:消灭鲁加后,在南翼市与他对话,告诉他阿利克斯的事情,回根据地道具屋看完情节,再去南翼市不断与其对话直至其加入
人物特性:此人实力属于中上等,普通的杂兵战可以作为主力

◆24. 天究星　阿妮塔 アニタ　♀

职位:战斗　专用纹章:はやぶさの纹章
武器类型:S
加入方法:游戏初期于谬斯市酒馆内不断与她对话,反复回答她的问题并不时出去做少许战斗,再买个"毒消し"给她便可加入,如果在谬斯市没有能够让她加入的话,等到以后在巴娜之村,队伍中带上巴利妮亚后和她对话一样可以加入
人物特性:刚加入时倒是可以做主力,后来就不行了,一般水准的角色

◆25. 天退星

①希古弗利特 ジークフリード
职位:独角兽,战斗　专用纹章:白き圣女の纹章
武器类型:M
加入方法:取得"ききみみの封印球"后,带上一位纯洁的处女去精灵之村的精灵之森最深处,便可令其加入,不过他与大章鱼阿比斯波亚在一轮游戏中是不能同时加入的
人物特性:4 只巨兽之一,与鹰头狮的特点基本相同,需消耗 2 个出场名额,其专用纹章是魔法类纹章,但威力非常低,也是实用性很低的角色
②阿比斯波亚 アビスボア
职位:大章鱼,战斗　专用纹章:青いてずくの纹章
武器类型:M
加入方法:取得"ききみみの封印球"后,根据地 LV4 时去矿山一水塘边可令其加入,不过他与独角兽希古弗利特在一轮游戏中是不能同时加入的
人物特性:4 只巨兽之一,同样需消耗 2 个出场名额,和其他 2 个巨兽一样,不实用

◆26. 天寿星　那那美 ナナミ　♀

职位:女主角,战斗　专用/附带纹章:无
武器类型:M　战争能力:攻 +1 防 +1,おうきゅう
加入方法:自动
人物特性:她的优点是速度快,其它的倒不是很出众,按说算不上主力,可她是女主角,游戏中 80% 的时间都是强制入队的,所以只有当作主力来练了

◆27. 天剑星　莉娜 リイナ　♀

职位:战斗　附带纹章:火の纹章
武器类型:L　加入方法:自动
人物特性:能力值较平均,偏向于魔法型的角色,所以防御力不高,由于武器属 L 型,可以站在后排,比路克,梅撒斯等 S 型魔法师要安全许多,所以也可以考虑上场

◆28. 天平星　代布 タイ・ホー　♂

职位:船夫,战斗　附带纹章:必杀の纹章
武器类型:M　战争能力:攻 +2 防 +1
加入方法:当我军需要寻找船夫去尼古温士度街时,在古斯古斯之村与他赌骰子赢 5000 元后加入
人物特性:在所有武器属性 M 型的角色中,此人属于不错的类型,可以考虑作为中期的主力

◆29. 天罪星　艾莉 アイリ　♀

职位:战斗　专用/附带纹章:无
武器类型:L　加入方法:根据剧情自动加入
人物特性:偏弱的角色,总体实力和莉娜差不多,游戏中会有 2 次强制入队

◆30. 天损星　亚克 ヤム・クー　♂

职位:渔夫,非战斗　战争能力:攻 +1 防 +1
加入方法:与代布一同加入
人物特性:根据地码头与他对话可进行钓鱼的迷你游戏

◆31. 天败星　宝尔刚 ボルガン　♂

职位:战斗　专用纹章:火ふきの纹章
武器类型:S　加入方法:自动
人物特性:典型物理型肉盾角色,从外表也能看出来

◆32. 天牢星　毕克斯 ピックス　♂

职位:战斗　专用/附带纹章:无
武器类型:S
加入方法:完成精灵之村和精灵之森的事件后便可加入
人物特性:在完成事件的过程中是强制入队的,其武器上的纹章比较特别,其他的就没什么优点了

◆33. 天慧星　汀卡露 テンガアール　♀

职位:战斗　附带纹章:土の纹章
武器类型:L　加入方法:与毕克斯一同加入
人物特性:和她的 BF 毕克斯一样,没有什么优点的角色,能力值中魔法力还算可以的了

◆34. 天暴星　弗利多・Y フリード・Y　♂

职位:战斗　专用/附带纹章:无
武器类型:S　战争能力:攻 +0 防 +1
加入方法:自动
人物特性:游戏中有 2 次强制入队,其能力值一般

◆35. 天哭星　由诺 ヨシノ　♀

职位:战斗　专用/附带纹章:无
武器类型:M
加入方法:有了根据地之后带着弗利多・Y 去拿达特之街的洗衣场(最下方)找到她便可加入
人物特性:比她的丈夫弗利多・Y 稍微强一点

◆36. 天巧星　恰克 チャコ　♂

职位:翼人族,战斗　专用/附带纹章:无
武器类型:M　战争能力:攻 +0 防 +1,飞行
加入方法:自动
人物特性:比较不错的 M 型角色,能力值平均且都不低,作为中期的主力也未尝不可,而且他是飞翼族人,可以装备一些别的角色不能装备的防具

◆37. 地魁星　格拉乌斯 クラウス　♂

职位:非战斗
战争能力:攻 +0 防 +3,みやぶる,骑马能力
加入方法:与杰巴同时加入

◆38. 地煞星　基鲁巴特 ギルバート　♂

职位:非战斗　战争能力:部队统领,攻 7 防 8
加入方法:谬斯市保卫战中比克多尔与其交手并重创他后便会自动说服他加入(注意此事件有 30% 可能性不会在战斗中发生,所以战斗前一定要记录,否则有可能永远都得不到他了!)
人物特性:元老级的佣兵,在 SLG 战斗中的实力也属于中上等

◆39. 地勇星　迪 テツ　♂

职位:澡堂管理,非战斗
加入方法:在杜里巴市精灵族居住地的道具屋里买タコスフライ,一次性全部给主角使用,令身上冒热气,然后去尼古温士度街找他便可加入(若住宿则热气会消失)
人物特性:得到他后根据地就会增加澡堂,进去是免费的

◆40. 地杰星　希恩 ジーン　♀

职位:雷之魔法使,纹章师,非战斗
战争能力:攻 +0 防 +0,雷の魔法
加入方法:绿山市陷落后,在杜里巴市纹章屋中找她加入
人物特性:得到她后根据地就会增加纹章屋,可以买到曾经去过的纹章屋里的所有纹章

◆41. 地雄星　若叶 ワカバ　♀

职位:战斗　专用纹章:白虎の纹章　武器类型:S
加入方法:主角达到一定等级后去森之村找她加入
人物特性:很不简单的小女孩,作为物理型角色,HP,物理攻防都不错,而魔法防御力还不是很低,另外速度较快也是其他物理型角色莫及的,专用纹章挺强大,可以作为前排的主力

◆42. 地威星　马克西米利安 マクシミリアン　♂

职位:元老骑士,非战斗
战争能力:部队统领,攻 6 防 7,骑马能力
加入方法:打败鲁加后,去南翼市便会撞见他并使他加入
人物特性:解放战争(幻 1 情节)时主角方的老骑士,现在又来投靠幻 2 主角了,SLG 战斗中的实力不容小窥

◆43. 地英星　源将 ゲンシュウ　♂

职位:侍,战斗　专用纹章:つばぁの纹章
武器类型:S
加入方法:根据地 LV4 并且主角的武器是 LV15 时,乘船去哥洛尼之村找他加入
人物特性:外型挺像橘右京,而且也爱耍酷,但就是实力有点…………否则冲着他美型的攻击和特技,一定让他当主力(PS:他和辛的组合攻击极酷!)

◆44. 地奇星　卡缪 カミュー　♂

职位:骑士,战斗　专用纹章:烈火の纹章
武器类型:S　战争能力:攻 +0 防 +1,骑马能力
加入方法:自动
人物特性:美男型角色,各项能力值均不错略偏向于魔法型,但由于能够装备盾,物理防御力也很高,而且专用纹章是上位纹章,所以物理魔法均很出色,绝对是队中主力

◆45. 地猛星 麦克罗特夫 マイクロトフ ♂

职位:骑士,战斗 专用纹章:骑士の纹章

武器类型:S 战争能力:攻+1 防+0,骑马能力

加入方法:自动

人物特性:和卡妙一样,很有骑士风度的美男,物理攻防在所有角色中能排前几名,但魔法能力就不怎么行了,而且很长时间内除了身上专用的以外不能装备其他纹章,所以战斗中基本只能用物理攻击,总体实用度不及卡妙

◆46. 地文星 休特 シュト ♂

职位:塑像师,非战斗

加入方法:绿山市解放后,去学校内与他对话,再去森之村,在右方密林中一人那儿得到"粘土",然后回去给他便可加入

人物特性:得到他后就可以在根据地一楼大厅上方建造守护神雕像

◆47. 地正星 利布兰特 レブラント ♂

职位:鉴定师,非战斗

加入方法:拿达特之街解放后,持有交易品"せいじのつぼ"时去鉴定屋和他对话就可以令他加入

人物特性:得到他后根据地就会增加鉴定屋

◆48. 地阔星 罗蕾那依 ローレライ ♀

职位:战斗 附带纹章:ドレインの纹章

武器类型:M 战争能力:攻+0 防+2

加入方法:主角达到一定等级后在赤月帝国找她加入

◆49. 地门星 多尼 トニー ♂

职位:农夫,非战斗

加入方法:在森之村他的家中找他对话2次便加入

人物特性:得到他后根据地就会增加农田,根据你给他的田用物会令地里长出各种蔬菜,和他对话还可以玩打鼹鼠的经典迷你游戏,各种难度通过后都分别有很好的奖品

◆50. 地强星 杰西姆 ギジム ♂

职位:战斗 附带纹章:返し刃の纹章

武器类型:M 战争能力:攻+2 防+0,乱战

加入方法:自动

人物特性:又是一个物理型肉盾角色,不同点是可以站在后排

◆51. 地暗星 力丸 リキマル ♂

职位:战斗 专用/附带纹章:无

武器类型:S

加入方法:游戏初期在乌比之村请他吃顿饭便会加入,如果在乌比之村破坏了还没找他加入的话,以后会在古斯古斯之村加入

◆52. 地轴星 刚弹 ガンテツ ♂

职位:僧人,战斗 附带纹章:破魔の纹章

武器类型:M

加入方法:绿山市解放后,去南翼市找他对话,如果我方人员"力"值总数达到一定数值,就可以推动他,并令他加入

人物特性:和外表不同的是,他是个平均型角色,但都不是很高

◆53. 地会星

西摩尼 シモーネ ♂(汗……按说应该写变态……)

职位:战斗 专用/附带纹章:无 武器类型:L

加入方法:拿达特之街解放后,在水门下方与他对话,并持有"バラの胸かざり",给他便可令他加入(此物在巴娜之村道具屋的稀有物里随机买到)

人物特性:扔蔷薇攻击敌人很像藏马,和瓦恩萨搞同性恋,实力也强不到哪儿去

◆54. 地佐星 哥尼鲁 コーネル ♀

职位:音职人,非战斗

加入方法:根据地LV3后,持有任何1个"音セット"去森之村她的家中找她对话便会加入

人物特性:得到她后就可以根据你给她的"音セット"的种类在她那儿变更游戏的效果音

◆55. 地佑星 汉斯 ハンス ♂

职位:防具商,非战斗

加入方法:在杜里巴市宿屋与他对话数次便加入

人物特性:得到他后根据地就会增加防具屋,可以买到曾经去过的防具屋里的所有防具

◆56. 地灵星 布安 ホウアン ♂

职位:神医,非战斗

战争能力:攻+0 防+0,ちりょう 加入方法:自动

人物特性:我方不可缺少的挂名医生(笑),SLG战斗中的回复能力非常强

◆57. 地兽星 藤太 トウタ ♂

职位:见习医生,战斗 专用纹章:おくすりの纹章

武器类型:L 战争能力:攻+0 防+0,おうきゅう

加入方法:在谬斯市街上可找到他加入

人物特性:其实是一个很弱的角色,作为医生所以有自动使用回复药的纹章,但HP少了随便什么回复魔法就可以了,不需要用到他

◆58. 地微星 菲切 フッチ ♂

职位:龙骑士,战斗 专用/附带纹章:无

武器类型:M 加入方法:与哈富利同时加入

人物特性:板凳角色之一

◆59. 地急星/天伤星 智 トモ ♂

职位:战斗 附带纹章:イッカクの纹章

武器类型:M

加入方法:与赤月帝国结盟后,在拿达特之战的第1战结束后津会来找主角说要回家一趟,然后带着他去乌比之村北山道他的家中,就可以让他的儿子智加入(若玩家在赤月帝国选巴利妮亚为同伴,智就是地急星;若选香橙则智便是天伤星)

人物特性:比他的父亲还强一点的角色,实力中上等,也比较有培养前途

◆60. 地暴星 巴特 バド ♂

职位:驯兽师,战斗 附带纹章:ほえだける纹章

武器类型:S

加入方法:队伍中带着一名动物类角色去森之拔道与他对话便可加入

人物特性:实力一般,算不上主力,不过他在战斗中有训兽的能力,队伍中有动物的话会提高其攻击力或使其进入怒状态

◆61. 地然星 梅撒斯 メイザース ♂

职位:火之魔法使,战斗

专用纹章:苍き斗の纹章,雷鸣の纹章;附带纹章:火の纹章

武器类型:S

战争能力:部队统领,攻9 防6,火の魔法

加入方法:根据地LV4后,在矿山中途找到他,与他对话便加入

人物特性:魔力稍稍低于路克,但除了速度以外各项能力都比路克强很多,实用性大大加强,应该算是我方最强的魔法师了,光是看他身上的纹章就知道了,所以加入方法比较苛刻(幻1里也有个和他如出一辙的魔法师,加入地点极为隐蔽)

◆62. 地好星 鹫 モンド ♂

职位:忍者,战斗 专用纹章:かげるの纹章

武器类型:S

加入方法:带着香橙去忍者隐之里便可令他加入,若无香橙则要等到根据地LV4后去找他加入

人物特性:速度比较突出的角色,其他的倒没什么过人的地方

◆63. 地狂星 京介 サスケ ♂

职位:忍者,战斗 附带纹章:必杀の纹章

武器类型:L 加入方法:与鹫同时加入

人物特性:比较烂的角色,就是速度较快,忍者的共性

◆64. 地飞星 蕾欧娜 レオナ ♀

职位:吧台,非战斗 加入方法:自动

人物特性:得到她后就可以在她那儿编成队伍人员

◆65. 地走星 阿达里 アダリー ♂

职位:发明家,非战斗 战争能力:攻+0 防+0,发明

加入方法:完成杜里巴市事件后,持有"木の盾","身代わりじぶう","风的封印球"各1个去南翼市他的家中,先与他对话2次把前2个物品给他,再与他对话,选第2项,不给他"风的封印球",他便会加入

人物特性:得到他后根据地主楼就会有一个电梯

◆66. 地巧星 拉乌拉 ラウラ ♀

职位:札文师,非战斗

加入方法:希恩加入后,在丹图市可以找到她并加入

人物特性:得到她后根据地就会增加札文屋,可以把封印球转换成札文

◆67. 地明星 希那 シーナ ♂

职位:战斗 附带纹章:土の纹章

武器类型:S

加入方法:自动

人物特性:总体实力还可以的角色,能力比较均衡,可以培养

◆68. 地进星 基尼森 キニスン ♂

职位:战斗 专用/附带纹章:无 武器类型:L

加入方法:游戏初期在乌比之村北山道把小鸟放回巢中,过一会回到原地会见到他,与他对话便加入

人物特性:渣滓人物之一

◆69. 地退星 西罗 シロ

职位:狼犬,战斗 专用/附带纹章:无

武器类型:S 加入方法:与基尼森同时加入

人物特性:很强的角色!初期物理攻击力是第1的,速度也非常之快,绝对是前排主力之一.到了游戏中期,魔法力低以及无法装备防具等弱点使他再无法成为主力

◆70. 地满星 阿玛塔 アマダ ♂

职位:船夫,战斗 专用/附带纹章:无

武器类型:M

加入方法:当我军需要寻找船夫去尼古温士度街时,在拿达特之街水门处与他单挑获胜后加入

人物特性:实力偏向与物理型,总体来说一般的角色

◆71. 地遂星 艾美莉亚 エミリア ♀

职位:图书管理员,非战斗

战争能力:攻+0 防+0,ちょうさ 加入方法:自动

人物特性:得到她后根据地就会增加图书馆,把图书系列物品给她就可以从这些图书中看到各种情报

◆72. 地周星 撒姆撒 ザムザ ♂

职位:战斗 专用纹章:炎の龙の纹章 武器类型:S

加入方法:多多村被破坏前在宿屋中找他加入,如果在多多村破坏前没有让他加入的话,以后可在南翼市加入

人物特性:他的座右铭是均衡发展,所以各项能力值都非常平均,除了速度.这家伙本来应该是板凳人员的,可他的武器改造到LV4时攻击力会从10一跃至42!所以游戏初期物理攻击力非常之高,可以作为主力,但到了游戏中期武器攻击力又会被别人赶上,因此马上又回到板凳人员地位

◆73. 地隐星 嘉玲 カレン ♀

职位:舞女,战斗 专用纹章:双轮の纹章

武器类型:S

加入方法:打败鲁加后,在古斯古斯之村宿屋内与他一起跳舞,成功后便加入

人物特性:魔法力稍强,其他能力值一般般(跳舞的也去打仗成何体统)

◆74. 地异星 罗威 ロウエン ♀

职位:战斗 附带纹章:水の纹章 武器类型:L

战争能力:攻+2 防+0,乱战 加入方法:自动

人物特性:在L型角色中物理攻防应该是第1的,而魔法力也不是很差,所以可以作为主力上场

◆75. 地理星 丹库 テンコウ ♂

职位:视窗职人,非战斗

加入方法:持有任何1个"まどセット"去古罗姆之村他的家中与他对话便会加入

人物特性:得到他后就可以根据你给他的"まどセット"的种类在他那儿变更游戏的视窗

◆76. 地俊星 机关丸 からくりまる

职位:机器人,战斗 专用/附带纹章:无

武器类型:M 加入方法:与惠同时加入

人物特性:本身防御力非常高,但由于不能装备防具,所以到后期防御力反而不如人类角色,总的来说没什么使用价值,不过他和惠的组合攻击很有用,不过惠也是个带不上场的角色……

◆77. 地荣星 安妮莉 アンネリー ♀

职位:歌手,非战斗

战争能力:攻+0 防+0,はげます

加入方法:打败鲁加后,在南翼市宿屋遇见她,再到右上方市政府的草地上听她唱歌,然后便会加入

人物特性:得到她和宾克,亚鲁巴特之后,就可以在他们那儿欣赏游戏中的音乐

◆78. 地挞星 碧琪 ビッキー ♀

职位:瞬之魔法使,战斗 专用纹章:瞬きの纹章

武器类型:S　加入方法:自动

人物特性:类型是魔法师，但比起路克和梅撒斯来要差的多了，她唯一的用处是在根据地里负责传送工作，配合"瞬间之手镜"就可以随意穿梭于所有地区

◆79. 地速星　科由 コウユウ　♂

职位:战斗　附带纹章:しつぶうの纹章

武器类型:M　战争能力:攻+1 防+0, おうきゅう

加入方法:自动

人物特性:速度也很快的角色（不过完全是身上纹章的作用，他本身的速度只是比较高），其他方面就没什么了

◆80. 地镇星

瓦恩萨 ウアンサン　♂(汗……又一个变态……)

职位:战斗　附带纹章:风の纹章　武器类型:S

加入方法:根据地 LV4 后，带着西摩尼去拿达特之街水门下方找他加入

人物特性:和西摩尼是一对同性恋，不过他偏向于女人……至于实力和他"BF"一样，一般般

◆81. 地稽星　惠 メグ　♀

职位:战斗　专用纹章:からくりの纹章;附带纹章:水の纹章

武器类型:L

加入方法:完成杜里巴市事件后，在下一个绿山市事件之前，到绿山市和谬斯市之间的关卡处，会遇见她并加入

人物特性:能力偏向魔法型的角色，但总体实力达不到主力条件

◆82. 地魔星　姆古姆古 ムクムク

职位:飞鼠，战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:L

加入方法:游戏初期，在卡罗之街那那美家后方大树下调查 3 次便加入

人物特性:在所有非人类角色中是最烂的一个了，亏它还算游戏初期的隐藏人物，不过它还有 4 胞胎兄弟……

◆83. 地妖星　玛尔罗 マルロ　♂

职位:非战斗　加入方法:自动

◆84. 地幽星　里奇蒙德 リッチモンド　♂

职位:侦探，间谍，调查员，情报员，非战斗

加入方法:军师休加入后，在拿达特之街找他猜硬币，然后去酒场，从一个人那儿得到"银币"，再去给他便加入

人物特性:得到他后就可以在他那儿花钱调查未加入同伴的加入方法以及已加入同伴的一些小秘密，关于隐藏仲间飞鼠 5 兄弟就一定要求助于他

◆85. 地伏星　苹果 アップル　♀

职位:军师助理，非战斗

战争能力:攻+1 防+2, みやぶる

加入方法:根据剧情自动加入

人物特性:在她那儿可以查看 SLG 战斗中角色的能力以及部队的配置，并可以对部队配置进行编成，合理地配置部队对 SLG 战斗非常重要!

◆86. 地僻星　罗枪将 ロンチャンチャン　♂

职位:武术家，战斗　专用纹章:白虎の纹章

武器类型:S

加入方法:带上若叶去洛古亚古斯城或古罗姆之村的宿屋可以看见他，然后找到他便会加入

人物特性:和若叶一样的角色，物理攻防比若叶强，速度和魔法力比若叶低，也可以作为主力上场

◆87. 地察星　美里 メリー　♀

职位:战斗　专用纹章:山ねずみの纹章　武器类型:L

加入方法:游戏初期在乌比之村与她对话，同意帮她忙后去北山道右方打败她的山鼠后便会加入

人物特性:实力还可以的角色，除了物理攻击力低一些

◆88. 地孤星　迪撒依 テッサイ　♂

职位:锻冶匠，非战斗

加入方法:根据地 LV4 后带着比克多尔去古斯古斯之村的锻冶屋与他对话便加入

人物特性:得到他后根据地就会增加锻冶屋，把"铜槌""铁槌""银槌""金槌"给他可分别对武器进行不同等级的改造

◆89. 地全星　达基 タキ　♀

职位:占卜师，非战斗

加入方法:在尼古温士度街她的家中与她对话数次便会加入

人物特性:得到她后，在根据地与她对话可得知下一步要做什么，搞不清行动目标的话就去找她吧

◆90. 地短星　源源 ゲンゲン　♂

职位:精灵族，战斗　专用/附带纹章:无

武器类型:S　加入方法:自动

人物特性:很弱的角色，不推荐使用

◆91. 地角星　加波查 ガボチャ　♂

职位:精灵族，战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:S

加入方法:完成杜里巴市事件后，带着源源去杜里巴市精灵族居住地他的家中找他加入

人物特性:比源源稍强一些的角色

◆92. 地囚星　由苏 ユズ　♀

职位:牧人，非战斗

加入方法:打败鲁加后，在精灵之村与她对话，同意帮她忙后把她的 3 只绵羊抓住便会加入

人物特性:得到她后根据地就会增加牧场，根据你给她的牧用物可让牧场里出现各种畜禽

◆93. 地藏星　海瑶 ハイ・ヨー　♂

职位:厨师，战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:S

加入方法:根据地 LV2 时，在根据地右上方内找到他并答应开餐厅后便会加入

人物特性:不敢相信厨师也能拿着锅碗瓢勺去战斗……战斗力当然是差得可以了，在餐厅里和他对话可以把菜单系列物品给他，并组合出各种各样效果丰富的回复品来．另外每隔一段时间去餐厅就会自动有一次料理大赛的迷你游戏，获胜了也能得到菜单，所以大家不要轻视了这个迷你游戏

◆94. 地平星　刚 カーン　♂

职位:战斗　专用纹章:破魔の纹章

武器类型:M　加入方法:自动

人物特性:此角色魔法力较强，物理攻防也不错，其他各项能力又很平均，是个很总体实力很厉害的角色，推荐作为主力

◆95. 地损星　巴巴拉 バーバラ　♀

职位:仓库管理员，非战斗　加入方法:自动

人物特性:在她那儿可以存储物品，还能对仓库的物品做各种清理

◆96. 地奴星　希多 シド　♂

职位:翼人族，战斗　附带纹章:寝起きの纹章

武器类型:M

加入方法:带着恰克去杜里巴市地下水道的一个隐藏房间里找他加入

人物特性:除了攻击力还可以外，实用度比恰克稍高些，但有"寝起きの纹章"实在是鸡肋，说实用但不能攻击就不能行动，说不实用被攻击了就会呈怒状态，如果各位非要使用他的话，建议游戏后期把"寝起きの纹章"换成"怒りの纹章"更直接

◆97. 地察星　辛 シン　♂

职位:战斗　专用纹章:クモ斩の纹章　武器类型:S

战争能力:攻+1 防+0, クリティカル

加入方法:自动

人物特性:很酷的物理型角色，总体实力较强，可以作为队中的前排主力（大概是玩外传 VOL1 的缘故吧，对他和谢拉这 2 个人总是情有独钟）

◆98. 地恶星　奥兰 オウラン　♀

职位:战斗　专用纹章:乱れ龙の纹章　武器类型:S

战争能力:攻+0 防+0, ボディガード

加入方法:队伍中带 4 位女性角色，留一个空位，然后去古斯古斯之村，先和最下方老婆婆对话，然后切换一次场景再回来，通过中央的桥时会发生事件，然后她便会加入

人物特性:又是一个超强力物理型角色，但是速度，魔攻魔防都很低，用不用随玩家

◆99. 地丑星　修罗 シロウ　♂

职位:战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:L

加入方法:根据地 LV2 后去尼古温士度街的宿屋内与他赌骰子赢 5000 元后就加入

人物特性:实力很差，完全的冷板凳人员，在根据地里可以随时和他玩赌骰子的迷你游戏

◆100. 地数星　阿利克斯 アレックス　♂

职位:道具商，非战斗

加入方法:军师休加入后，在南翼市宿屋 2 层找他加入

人物特性:得到他后根据地就会增加道具屋，可以买到曾经去过的道具屋里的所有道具

◆101. 地阴星　西露达 ヒルダ　♀

职位:宿屋管理员，非战斗　加入方法:与阿利克斯同时加入

人物特性:得到他后根据地就会增加宿屋，可以随时免费睡觉和存档

◆102. 地刑星　保普 ボブ　♂

职位:兽人，战斗　专用纹章:狂牙の纹章

武器类型:M(兽化后为 S)

加入方法:当我军拥有 80 名同伴以上时，去杜里巴市精灵族居住地找他加入

人物特性:此人平常能力偏弱，但其专用纹章可以使他兽化，之后各项能力均大幅提高，不过兽化后不能使用魔法，也只能用物理攻击

◆103. 地壮星　艾塔 エイダ　♀

职位:战斗　附带纹章:オオタカの纹章

武器类型:L

战争能力:部队统领，攻 6 防 5, おうきゅう，森歩き

加入方法:与鹰头狮菲撒同时加入

人物特性:实力一般，没什么可用价值，在 SLG 战斗中的"森の步"倒是挺好用

◆104. 地劣星　宾克 ピコ　♂

职位:演奏家，非战斗

加入方法:绿山市解放后，且安妮莉也加入了，去绿山市宿屋中找他加入

人物特性:得到他和安妮莉，亚鲁巴特之后，就可以在他们那儿欣赏游戏中的音乐

◆105. 地健星　亚鲁巴特 アルバード　♂

职位:演奏家，非战斗

加入方法:安妮莉与宾克均加入后，到丹图市防具屋找他加入

人物特性:得到他和安妮莉，宾克之后，就可以在他们那儿欣赏游戏中的音乐

◆106. 地耗星　汀普顿 テンプルトン　♂

职位:地图职人，非战斗

战争能力:攻+0 防+1, 拔け道

加入方法:谬斯市陷落后，从拿达特之街的水门处回到佣兵队之岩看见他，再去多多村找他加入

人物特性:得到他后就会得到"水浒图"，并且根据地图书馆内会增加一幅大地图

◆107. 地贼星　保依 ホイ　♂

职位:小偷，战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:M

加入方法:拿达特之街解放后，在酒场中会发生情节，然后他便加入

人物特性:此人虽是模仿主角，但各项能力都比主角差了一大截，唯一的好处是武器上的专用纹章很稀有，如果钱不够的话可以用他

◆108. 地狗星　科顿 ゴードン　♂

职位:交易商，非战斗

加入方法:在赤月帝国交易所内与他对话，然后想办法让他赚到 50000 金便会加入，教你一个捷径:在南翼市买它 7, 8 个"花のえ"，带到赤月帝国去，先在宿屋存档，然后去把所有"花のえ"一股脑儿卖给他，成了．如果此法无效的话说明这里的价位比别处高，就读档，然后回去推进一段剧情再来卖吧

人物特性:得到他后根据地就会增加交易所，里面的交易品是经常变动的

★(姓名根据玩家在 1 代中自取的姓名)　♂

职位:幻想水浒 1 主角，赤月帝国前任首领，战斗

专用纹章:ソウルイーター　武器类型:M

加入方法:详见《关于〈幻想水浒 2〉的隐藏仲间》一文

人物特性:与主角相比，魔力略高，物攻略低，其他的都差不多，总体实力非常之高，仅次于弗利克，主角，排第 3，不可不用的主力! 只是每次让他入队实在太麻烦了

★マクマク, ミクミク, メクメク, モクモク

职位:飞鼠，战斗　专用/附带纹章:无　武器类型:L

加入方法:详见《关于〈幻想水浒 2〉的隐藏仲间》一文

人物特性:这 4 个家伙和姆古姆古的能力基本相同，所以同样没有使用价值，不过它们 5 个有合体技呢!

《幻想水浒传 2》全隐藏物品大暴光

1. 卡罗之街 奈奈美家内左下房中桌上:鉴定物——图书 1;中央房内:交易物
2. 白鹿厅迷宫 宝箱:图书 2
3. 谬斯市 议厅内右上方房间内书架:图书 4;与神医丰安对话:菜单 3;神秘女人艾莎处:音 SET1
4. 歌洛尼之村 酒吧内一人:菜单 5
5. 古斯古斯之村 跨桥房屋中柜中:菜单 9;道具屋:菜单 8
6. 南翼市 右上方五个花盆——左数第 4 个:友情の封印球;道具屋:图书 3
7. 拿达特之街 道具屋:音 SET5,菜单 11;酒吧内一人:菜单 14;放牧人由苏加入后,军师修家门外一人,花 5000 元:牧用物
8. 尼古温士度之街 码头木版上菜筐:好意の封印球;浴室职人哲家门外右边木桶:田用物;多喜家橱中:菜单 16;由苏加入后,码头上方和一民夫对话或调查小鸡:牧用物
9. 杜里巴市人类居住地 道具屋:菜单 23;恰克加入后,和飞翼族翼人对话:田用物
10. 杜里巴市地下水道 和"マツドシャーク"战斗随机得到:菜单 21
11. 精灵之村 道具屋:菜单 31;村长家门外大罐:どりょくの封印球;村长家内右边灶旁一人:菜单 13
12. 精灵之村北森林 和"イーグルマン"战斗随机得到:菜单 12;最深处中央大树背面还有两个看不见的宝箱,注意
13. 精灵之村外地图 和"イワマヅロン"战斗随机得到:かめ设计图 1
14. 森之村音职人哥利鲁加入后,根据地 LV4 时,和房中女孩对话:音 SET7;种田人多利加入后,和家中村长对话:田用物;交易所内右方一老人:图书 6;防具屋内一人,花 2000 元:铜槌;由苏加入后,交易所外一人,花 4000 元:牧用物
15. 绿山市 道具屋:菜单 25;宿屋中一人:菜单 20;学堂一层左边第 2 个教室内的书架:图书 5
16. 绿山市森道 和"ひいらぎこぞぅ"战斗随机得到:风吕物;和"ドレミのせい"战斗随机得到:菜单 34
17. 森之拔道 和"ひいらぎパパ"战斗随机得到:风吕物,田用物;和"ドレミのせい"战斗随机得到:音 SET2;和"ナメゾンビ"战斗随机得到:菜单 29
18. 洛古亚古斯城 鉴定屋内一柜中:げき怒の封印球
19. 街道之村 道具屋:うさぎ设计图 2,菜单 26;由苏加入后,宿屋左方有一人和一牛,牧用物;洛古亚古斯城解放后,并且上述的牧用物已得到后,在同样地点:牧用物;菲切加入后,和从洛帝山救下的小孩的母亲对话:菜单 32
20. 洛帝山 宝箱:白马设计图 2,ドラゴン设计图 2
21. 洛帝山 和"ホークマン"战斗随机得到:かめ设计图 3
22. 巴娜之村 码头上方木箱:かくせいの封印球;某民家中一妇女:田用物;道具屋:うさぎ设计图 3,田用物
23. 巴娜之村至赤月帝国的森林迷宫 和"トラ"战斗随机得到:视窗 SET1;和"リンリン,ランラン,テンテン"战斗随机得到:音 SET1
24. 多兰共和国(赤月帝国)皇宫内一层右下方房中士兵:铁槌,一层左方图书架:图书 7;道具屋:菜单 28;纹章屋:流水の封印球,大地の封印球;交易所外上方一人,选第一项:田用物;宿屋 2 楼一女子:旋风の封印球;完成了前代主角的加入,并且根据地的料理大赛进行了一定次数后去城中前代主角等人的公寓内和格里米欧对话:菜单 39(需要继承前代完美记录才能令格里米欧出现)
25. 龙口之村 右方一房屋中木箱上一个小袋子:田用物;由苏加入后,村内上方一个站立不动的人,花 6000 元:牧用物
26. 龙口之村至虎口之村的山道 和"フライリザード"战斗随机得到:视窗 SET2
27. 虎口之村 右下方井边一人:田用物;右下方一小鸡:牧用物;右下方民家内书架:图书 8
28. 丹图市 最右下方的并排两间房屋,左边屋中老人:白马设计图 3,右边屋中人:ドラゴン设计图 3;煅冶屋外一个矿车:防具パワーリング
29. 矿山 宝箱:图书 9,视窗 SET5
30. 绿山市解放后 学堂外左上方绿地上一小猪:牧用物;学生宿舍地下室内一人:图书 10;道具屋:视窗 SET6,うさぎ设计图 4;学堂内纹章屋的老师:烈火の封印球;铁匠狄沙尔加入后,学堂内煅冶屋内一人:银槌
31. 绿山市外地图 和"びんぼうかみ"战斗随机得到:かめ设计图 2,风吕物;和"アイフラワー"战斗随机得到:田用物
32. 忍者隐之里 最右方一人:瞬の封印球;交易所地下一层内一人,音 SET6;由苏加入后,交易所地下一层内另一人,花 3000 元:牧用物
33. 洛古亚古斯城内部迷宫 宝箱:白马设计图 4,ドラゴン设计图 4
34. 洛古亚古斯城内部迷宫 和"おうこくへい"战斗随机得到:菜单 36
35. 洛古亚古斯城解放后 道具屋防具屋合 2 为 1 的房屋内地下室中一柜:图书 11;再次进入城中内部迷宫,到奈奈美中箭的地方继续深入,遇一骑士团士兵,对话:雷鸣の封印球,最深处的房间内书架:菜单 37
36. 谬斯市解放后 纹章屋 2 楼一人:流水の封印球;纹章屋:怒りの封印球;宿屋内一人:图书 12;防具屋,和卖主对话:银系龙铠;道具屋:菜单 35
37. 塞夏之村 道具屋:金槌,牧用物,风のつむいだ铠,ホーンヘルム;打败最终 BOSS 后,道具屋:星のピアス,パワーリング;打败最终 BOSS 后,道具屋中出现隐藏的最终纹章屋,可买到 5 种属性的上位纹章,掘出物一栏还可买到:苍き斗の封印球,フエロの封印球
38. 皇都 宝箱:视窗 SET7
39. 游戏末尾去天山之峙见祖儿前,卡罗之街 奈奈美家外后方大树下,除了挖到童年时的旧物外,还可得到数个物品(好象是不确定的,本人 4 次穿机时来这里得到的物品完全不一样,有可能得到的物品有封印球,交易品和金钱)
40. 厨师海瑶加入时自动持有:菜单 1,菜单 4,菜单 6,菜单 7,菜单 10,菜单 15
41. 种田人多利加入时自动持有:田用物 2 个
42. 放牧人由苏加入时自动持有:牧用物 2 个
43. 音职人哥利鲁加入时自动持有:音 SET3,音 SET4
44. 视窗职人丹库加入时自动持有:视窗 SET3,视窗 SET4
45. 雕像师休特加入时自动持有:うさぎの设计图 1,白马设计图 1,ドラゴン设计图 1
46. 料理大赛的迷你游戏每次胜利分别可得到:菜单 2,菜单 8,菜单 17,菜单 19,菜单 22,菜单 24,菜单 27,菜单 30,菜单 33,菜单 38,菜单 40
47. 根据地 LV4 时攀崖迷你游戏的奖品:风吕物,かめ设计图 4,使组合攻击效果上升的稀有装备品 10 种
48. 雕像师休特处若全部选择ドラゴン设计图制作出龙的雕像,可得到特殊物品:りゅういんこづろ

PS: 1. 凡说到"道具屋","纹章屋"的物品,都是指在"掘出物"一项买的,其中道具屋里的物品带有很大的随机性
2. 塞夏之村是临近穿机时的一个隐藏地点,在攻入最终皇都时先出来,此村子就在大地图上皇都的左上方

《幻想水浒2》的隐藏仲间

在游戏中，2选1的同伴其实有3个，香橙和巴莉妮亚是2选1，另独角兽西古弗利特和大章鱼阿波斯比亚，鹰头狮菲撒和海妖鲁罗那迪亚也都是2选1的同伴。

游戏中只能得到2个倾听之封印球，一个必须给鹰头狮，因为它关系到另一角色艾塔的加入。剩下的一个要么给独角兽，要么给大章鱼。独角兽的加入方法大家都知道了，大章鱼阿波斯比亚是要等根据地LV4后，去矿山里的一个水塘边，用倾听之封印球得到，它和独角兽一样是天退星。

当然，如果也不让鹰头狮加入的话，在得到大章鱼后还会剩下一个倾听之封印球，过一段时间后再去矿山的水塘边，使用倾听之封印球就可以使海妖鲁罗那迪亚加入，它和鹰头狮一样是天满星。但是，这样的话地杜星艾塔也不会加入，也就无法凑齐108星了，所以玩家还是不要选择此角色了。

附：巴莉妮亚加入后是天伤星，津的儿子智便是地急星；若香橙加入是地急星，智是天伤星。

另外，当游戏发生到在丹图市遇到吸血鬼尼古洛特时，选择夜逃的选项，则有一定的几率天罡星列特利会死亡，这样他的儿子波利斯就会加入并代替父亲的天罡星地位。注意这是有几率的。

●前代主角加入法详细：

其实无论《幻1》有没有完美通关都无所谓，只要保留皇都最深处的最后一个记忆点那儿的记录就可以了。

开始玩《幻2》时继承那个记录，情节发展到打败了狂風子鲁加后，队伍中至少带一个前代人物（如比克多尔或弗利克），去巴娜之村右方的钓鱼场，会有个女孩挡着（若前代完美通关即天英星复活了，这里就是天英星格里米欧挡着，女孩站在宿屋门口；不过由于设计上的BUG，可能玩家会看不见这2个人，但走近了确实会有对话）。去村子上方，和穿红色衣服的小孩对话，小孩闯进了山道，事件发生。回到右方的钓鱼场，女孩或格里米欧听说小孩去了山道后大惊失色走了，前代主角露面了。队中的前代人物和前代主角谈了一会话，然后一群人在宿屋商量后前代主角和女孩或格里米欧入队（女孩或格里米欧是同行者），在山道里救出昏迷的小孩并再次打大虫，不过这次的大虫会进化成非常厉害的蝴蝶，所以战斗并不轻松，要有准备！当然如果失败也不要紧，战败后也会发生固定情节，主角和前代主角同时放出LV4魔法一举歼灭BOSS，而经验值和金钱照拿不误。之后带小孩来到赤月帝国。在皇宫里的情节过后去城町右边的前代主角等人的公馆里，大家举行宴会庆祝前代主角出山，事件完成。

之后只要在公馆里找前代主角他就会入队（队伍中要有空格）。

注意！！前代主角不能在莉欧娜那里编成，每次要他入队都得空个名额去赤月帝国，非常麻烦，所以若非不得已不要让他离队！他很厉害的！！总体实力和主角一样但魔法比主角更强！他和主角还有很实用的合体技！

●飞鼠五兄弟：

游戏初期的卡罗之街大树下得到姆古姆古。情节发展到去绿山市后，在根据地的侦探里奇蒙德处花钱调查黑色的未知仲间，可调查到一个肖像和姆古姆古很像但仍然看不清的角色，解说是“杜里巴市和绿山市之间一人步行……”。使队伍中一个同伴都不带，然后去杜里巴市和绿山市之间的地图上乱转，战斗，随机就会有一个飞鼠加入！然后回根据地再调查发现另一地区又有这样的角色，重复上述步骤直至找到4个！！队伍中带上这5个飞鼠后还有他们的合体技呢！！

●谜之角色艾鲁萨：

曾有传闻说完成全部格奈夫和艾鲁萨的情节后她就会加入……

他们之间的情节是——

1. 谬斯市右上方初遇2人，在城门口过招。游戏进行8小时内；
2. 得到船夫并且乘船去尼古温士度街后，回南翼市让格奈夫加入。游戏进行10小时内；
3. 格奈夫加入后，在尼古温士度街宿屋找到艾鲁萨的信。游戏进行11小时内；
4. 森之村最上方格奈夫找到个很像艾鲁萨的女子。游戏进行13小时内；
5. 玛芝鲁达骑士团首都的宿屋中得到艾鲁萨的信。游戏进行14小时内；
6. 拿达特之街酒馆和艾鲁萨决斗，但格奈夫受伤。游戏进行15小时内；
7. 谬斯市解放后，左上方庄士顿之丘和艾鲁萨对决。游戏进行18小时内；
8. 攻入最终皇都后，去皇都外左上方的塞夏之村，和艾鲁萨做最后对决，艾鲁萨死亡……游戏进行20小时内。

（以上事件除1外均要求格奈夫在队中）

本人争分夺秒地把他俩的情节都完成了，可最后除艾鲁萨死亡外没有其他任何事发生……看来关于艾鲁萨是隐藏仲间的传言是假的了。

《幻想水浒传2》组合魔法&组合攻击

●一、组合魔法

组合魔法有2种方法可以使出，前提都是使用魔法类纹章的LV4魔法时：（以火+雷为例）

1. 同一回合内，一名角色设定了使用火LV4魔法，另一名角色设定了使用雷LV4魔法，那么战斗开始后就会由2人中速度快的一人施放组合魔法“火炎阵”，另一人本回合不再行动，但2人都耗1点LV4MP
2. 一名角色身上同时装备了火和雷的魔法纹章，并且他/她已经拥有LV4MP，这样战斗中在他/她的魔法栏里LV4魔法下方随机会出现“火炎阵”，不耗MP，但一段时间内只可使用一次

●组合魔法共有5种：

火+雷——火炎阵：敌方一体2000左右伤害，其余1000左右伤害

雷+水——雷神：敌方一体2000左右伤害，我方全体全回复

水+风——水龙：敌方全体1000左右伤害，我方全体全回复

风+土——风裂牙：敌方全体1500左右伤害

土+火——焦土：敌方全体1300左右伤害

●二、组合攻击

组合攻击在战斗时的菜单中有独立的一个选项，只要拥有组合攻击的角色都在出阵队伍中，那么先选择指令的角色选择此项就可以了。

组合攻击不消耗任何因素，可以无限制使用，但参加组合的所有角色在此回合内都不能再做其他事，而且很多组合攻击都会有晕点的负面影响。

●所有组合技：

主角+ジョウイ——おさななじみ攻击：敌方全体1倍伤害

主角+ナナミ——兄弟攻击：敌方一体2倍伤害，ナナミ晕点（注：此技有40%的几率ナナミ并不参与上前攻击，所以此技也变成1倍伤害，但ナナミ也不会晕点，还会回复HP）

主角+ホイ——にせもの攻击：敌方一体1倍伤害

主角+《幻想水浒传1》主角——ダブルリーダー攻击：敌方全体0.75倍伤害

アイリ+リイナ+ボルガン——旅の一座攻击：敌方一体2倍伤害，ボルガン晕点

ゲンゲン/ガボチャ+シロ——ワンワン攻击：敌方一体1.5倍伤害

キニスン+シロ——ちゅうけん攻击：敌方纵一列第一个敌人1.5倍伤害，后一人0.5倍伤害

ビクトール+フリック——クロス攻击：敌方一体1.5倍伤害，30%晕点附加效果

ゲンゲン+ガボチャ——コボルト攻击：敌方一体1.5倍伤害，ガボチャ晕点

ヒックス+テンガアール——战士の村攻击：敌方一体2倍伤害，ヒックス也受伤害

エイダ/スタリオン+キニスン——弓攻击：敌方全体0.5倍伤害

ハンナ+オウラン——ダックル攻击：敌方全体0.75倍伤害，2人都晕点

フリード・Y+ヨシノ——めおと攻击：敌方一体2倍伤害，ヨシノ晕点

シド+チャコ——ヴィングホード攻击：敌方一体1.5倍伤害，30%毒附加效果

リキマル+アマダ——男气攻击：敌方纵一列2倍伤害

メグ+からくいまる——からくい攻击：敌方全体0.75倍伤害

カミュー+マイクロトフ——骑士攻击：敌方一体2倍伤害，30%晕点附加效果

フリック+ニナ——追つかけ攻击：敌方一体2.5倍伤害，ニナ晕点

シモーネ+ヴァンサン——ナルシー攻击：敌方全体0.5倍伤害

カミス+モンド——忍者攻击：敌方一体1.5倍伤害

バレリア+アニタ——ライバル攻击：敌方一体3倍伤害，バレリア晕点

ツァイ+トモ——亲子攻击：敌方前横一列1倍伤害

ギジム+ロウエン+コヴュヴ——山贼攻击：敌方全体1.5倍伤害

フエザー+シークフリード——双兽攻击：敌方一体3倍伤害，2兽都晕点

シン+ゲンジュヴ——けんごう攻击：敌方全体0.5倍伤害，20%即死附加效果

ボルガン+カンテツ+ロンチャンチャン——ヒカリ攻击：敌方全体1.5倍伤害

リイナ+カミス+カレン——美女攻击：敌方全体0.25倍伤害，60%睡眠附加效果

カミュー+マイクロトフ+フリック——美青年攻击：敌方一体1.5倍伤害，25%即死附加效果

メリー+メグ+テンガアール——美少女攻击：敌方全体0.5倍伤害

サスケ+フツチ+ルック——美少年攻击：敌方全体1倍伤害，サスケ和フツチ也受伤害

ワカバ+ロンチャンチャン——ダブル格斗家攻击：敌方一体3倍伤害，2人随机晕点（注：此技必须在2人至少有一人处于怒状态时才可使用）

电子游戏的坟墓

历史上被取消发售计划的游戏作品



Dreamcast

Agartha

机种:Dreamcast　开发:No Clich?BR>

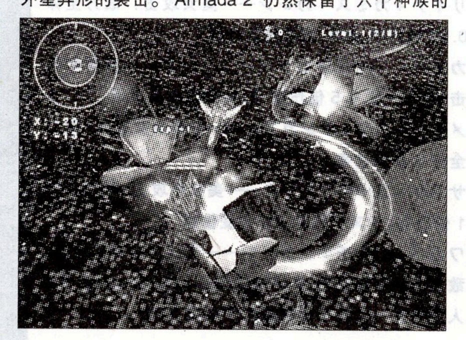
从 CAPCOM 公司“生化危机”成功的先例中，很多厂商看到了一条发财的新路。“Agartha”也是在这股大潮中诞生的，但由于开发商的最终破产，导致了游戏的取消。本作的故事发生在 1929 年的东欧，名叫 Agartha 的罗马尼亚小村发生了强烈的地震，而长久以来被封印的恶魔觉醒了。主人公可立克与妻子的妹妹一起奉命来该处调查，谁知却陷入了关系人类存亡的战斗中。



Armada 2

机种:Dreamcast　开发:Metro3D

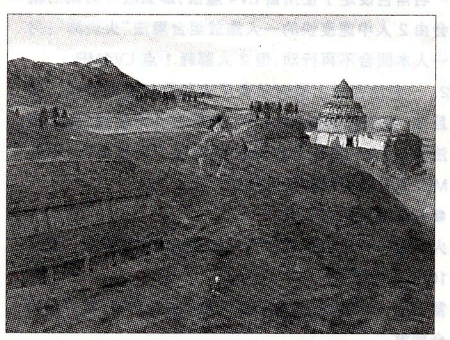
这是一款加入了 RPG 元素的太空冒险游戏。在初代“Armada”中，玩家需要从六个中选择一个来抵抗外星异形的袭击。“Armada 2”仍然保留了六个种族的设定，但游戏主线则改变为获得和平以后的人类向宇宙深处进发，去开辟新的生存空间……Metro3D 因为 DC 性能的限制取消了发售计划，同时被取消的还有“吸血鬼默示录”等，“Armada 2”将在 XBOX 上推出。



黑与白

机种:Dreamcast　开发:Lionhead Studios

游戏允许你扮演一个仁慈或残酷的上帝，基本上越多的人类信仰你，你就将获得更多的力量。整个游戏错综复杂的故事情节让人欲罢不能，它没有使用以前游戏中基于关卡的套路，一切都由你的选择而定。PC 版获得了巨大的成功，相信许多朋友已经领略了它的风采。本作原本预计移植到 Dreamcast 上，并安排在 2001 年第 4 季度推出，但 Lionhead 最终还是放弃了这一计划。



恶魔城—复苏篇

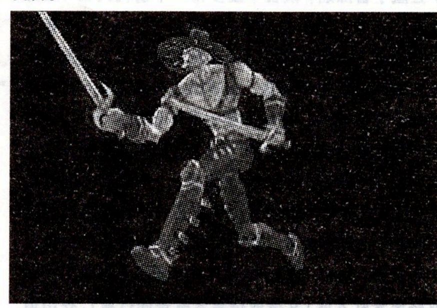
机种:Dreamcast　开发:Konami　发行:Konami

当 DC 版的“恶魔城”新作宣布制作后，大量 FANS 欢欣鼓舞，认为这将带来一次全新的享受。但是，所有人再次失望了。“恶魔城—复苏篇”在 Konami 的计划中将以动作性为主，而过去强调的解谜因素将被减到最低程度。在 1999 年的 E3 展上，人们等到的只是一段 VIDEO。2000 年，Konami 正式宣布取消该作的发售计划，原因却始终未公布。据猜测，这是公司对 DC 前景不看好所导致。

Chakan

机种:Dreamcast　开发:AndNow

Chakan 是一位骄傲自满的武士，他扬言“在战场上即使是死神也无法战胜我！”死神于是与 Chakan 订下赌约——“如果在战斗中死神失败，那么 Chakan 将获得永久的生命；但假如 Chakan 失败，他的灵魂将属于死神并无条件地服从其支配！”结果，Chakan 输了，他的痛苦一直持续到最终奇迹般地获得解脱为止。游戏实际在设定阶段就被搁置，预计会改在其它平台上发售。



黑暗天使:吸血鬼默示录

机种:Dreamcast　开发:Metro3D　发行:Metro3D

为了获得超人的力量，地方领主 Warlord Yagma 与吸血鬼订立契约，并对这一地区的居民开始了残酷的镇压。主人公安娜是个拥有神奇能力的少女，虽然不知道这种力量从何而来，但她仍然坚信正义是不可战胜的。为了查明使当地居民变异的怪病，安娜踏上了征程。在这部动作 RPG 中武器多达十种，包括灵魂锤、恶魔剑及碎骨刀等。由于机能所限，本作终被取消。

Farnation

机种:Dreamcast　开发:Sega　发行:Sega

DC 作为第一部具有上网功能的家用游戏机，自然赢得了更为广泛的软件开发空间，而“Farnation”正是一款可以在网络上享受乐趣的作品。其中地形共分四种，玩家可以与同伴在某个区域建造城镇，其中的设施如娱乐场、医院以及银行等缺一不可。当然，游戏并不局限于此，玩家可以乘坐自行开发的交通工具去开创更大的世界。Sega 取消了 DC 版的开发，并决定改在 XBOX 上发售。

deSPIRIA

机种:Dreamcast　发行:Atlus

这是由 ATLUS 公司曾推出“Dark Messiah”的制作人担任开发的 RPG。故事发生在 2070 年，主人公 Valentine 是位训练有素的杀手，但是在一次执行任务的过程中，她乘坐的列车出轨了。为了查明事件背后的真相，Valentine 必须利用自己的超能力探索前进。本作较为正统，但有一点例外，即用“爱、死、诅咒和绝对”代替了常见的四大元素。游戏最终被取消，原因不明。



疆域（Working title）

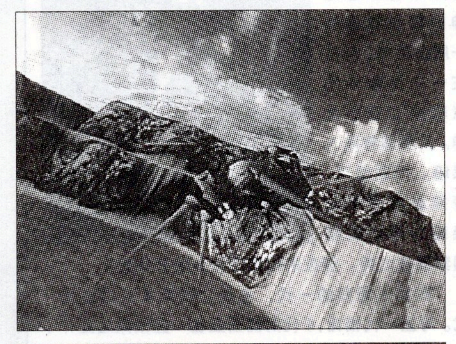
机种：Dreamcast　开发：Turbine Entertainment Software

“疆域”也是为 DC 开发的对应多人的网络游戏，Turbine Entertainment Software 对本作抱有极强的信心。此外，Sega of America 的 CEO——Bernie Stolar 也为其吹嘘，号称这是一款可以在相同时间、相同场景中容纳上千位玩家进行战斗、探索的超级网络游戏。2000 年 6 月，Turbine 宣布取消本作的开发计划，但原因却始终未向业界做出解释！

精神力量

机种：Dreamcast　开发：Sega　发行：Sega

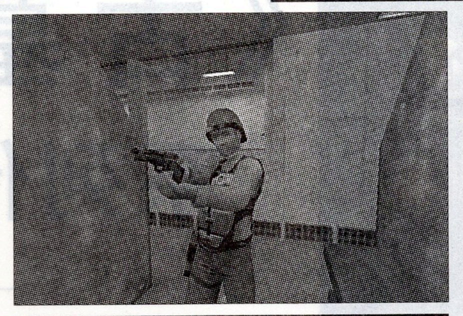
这是 SEGA 公司开发的射击游戏，带有浓郁的科幻色彩。故事发生在遥远的正陷入内战的某行星，其中一方妄图发动远古遗留下来的神秘武器来取得决定性的胜利。玩者的目的是阻止这场灾难的发生，挽救濒临毁灭的星球。由于 Bernie Stolar 对该游戏的开发进度深表不满，所以导致了开发小组的被解雇和辞职。虽然公司一度号称不会放弃本作，但事实却残酷地打破了人们的幻想。



半条命

机种：Dreamcast　开发：Gearbox Software　发行：Sierra

“半条命”中所有方面的设计都有着唯一的目的，那就是制造悬念让玩家不断地深入游戏情节。从这个方面看，“半条命”被认为不仅是游戏，还是由玩家扮演主角 Gordon Freeman 的互动式电影。游戏并没有向玩家介绍过多 Freeman 的背景细节和角色发展，而是提供了一个清晰的路线。Sierra 官方表示：“由于游戏主机市场的变化而最终导致了本作的放弃！”同年，DC 宣布停产。



独立战争 2：混沌边缘

机种：Dreamcast　开发：Particle Systems　发行：Infogrames

Infogrames 太空战斗游戏“独立战争 2：混沌边缘”是以上部作品“独立战争”一代的故事发生一百年后为背景。玩家扮演一名年轻的战舰驾驶机师 Cal Johnston，他一心想为死去的父亲复仇。游戏中玩家会参与太空战斗、资源管理以及贸易等等，其中的战舰拥有许多新颖的武器及装备。“独立战争 2”DC 版计划与 PC 版前后上市，但后来却毫无缘由的被取消。



凯恩的遗产：拽魂使者 2

机种：Dreamcast　开发：Crystal Dynamics　发行：Eidos

游戏主角是凯恩的六名随从之一——Raziel，由于凯恩无法忍受他那对美丽的翅膀，结果他在撕掉 Raziel 的翅膀后将其丢入冥河。Raziel 失去了翅膀，天使般的面庞也遭毁容。因此，游戏的故事就由 Raziel 的复仇开始。游戏的场景得到了扩大，人物的多边形也增至 3000 个。Eidos 宣布：“由于 SEGA 退出硬件市场，所以公司需要重新评估软件发行的可行性。”最后，游戏被取消。

木乃伊

机种：Dreamcast　开发：Konami　发行：Konami

这是 KONAMI 基于大受欢迎的好莱坞影片“木乃伊”改编的同名游戏，制作方希望能够再现电影版那令人瞠目结舌的视觉效果。玩家不仅要与凶猛的幽灵军团战斗，同时还将阻止木乃伊的复活计划。但是，游戏因为一拖再拖，到了 PS2 版的 DVD 游戏“木乃伊归来”的发售计划都已公布时，厂方认为已经没有必要再对过时的东西费力气，所以“木乃伊”被埋入了坟墓中！

星球大战之超级炸弹赛车

机种：Dreamcast　开发：Lucas Learning　发行：Lucas Learning

这是以“星球大战”为背景的 Q 版赛车游戏，包括了许多华丽、奇异的太空场景以及外星奇观，玩家可以用炸弹等武器攻击敌人，游戏预定在 2001 年第 1 季推出的。不过，不久后 Lucas Learning 正式宣布停止开发这款游戏，发言人同时直言这次的决定是为了要制作人员专心制作同名游戏的 PlayStation 2 版本。墙倒众人推，游戏市场也不例外呀！



PlayStation 2

航空母舰：下一异变

机种：PlayStation 2　开发：Jaleco　发行：Jaleco

老牌游戏公司为 PS2 制作的恐怖冒险游戏，系统类似于“生化危机”。开发方在过去 DC 版的基础上进行了有益的调整，如更换了主人公、故事主线，连最重要的画面也比前作有着实质性的提高！游戏舞台设定在一艘与外界失去联系的航空母舰上，主人公是政府的特工，受命调查事发真相，没想到却由此卷入了与变异生物的战斗。为了调整开发部门的经费，Jaleco 取消了其研发计划。

Densen

机种：PlayStation 2　发行：SCE

关于这款游戏我们所知甚少，仅仅从画面上可以得到关于作品的某些信息。“Densen”的主人公是一位女性，她利用各种方式穿行于城市之间。但是，她的目的究竟何在，游戏的系统又是怎样，我们就不得而知了。SCE 的作品一向受到玩家的关注，但本作即使是在后来的东京电玩展上，也未能给玩家带来有用的情报。2000 年 11 月，游戏正式从发售表中推出，原因不明！

法拉力 360 大挑战

机种：PlayStation 2　发行：Acclaim

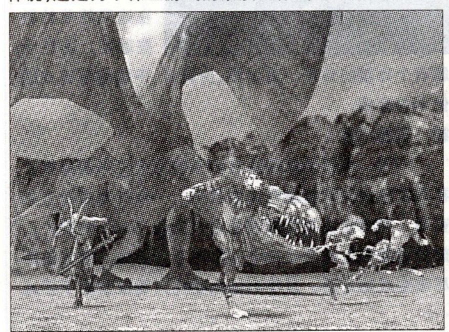
本作的细节始终没有公布过，我们只知道这是一款以著名的法拉力赛车为题材的竞速游戏，而场地则是惊险的 360 度环形赛道。2000 年 8 月，Acclaim 宣布取消所有与法拉力相关的游戏开发，其中就包括本作。其官方发表声明如下：“由于市场条件的变化，我们需对继续投资法拉力游戏的开发加以重新评估。当然，以后我们仍会继续为 PS2、XBOX 及任天堂的新主机开发相应的游戏！”

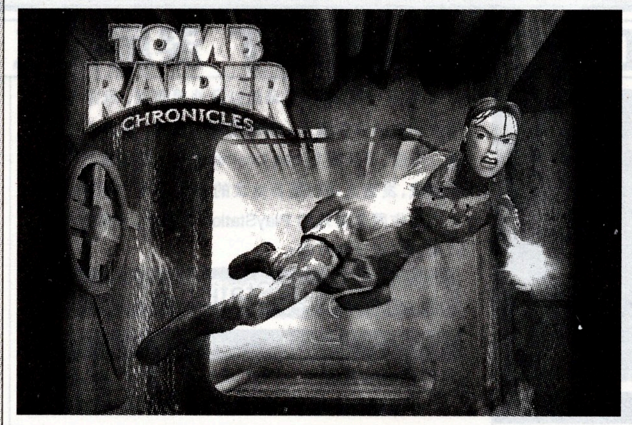
GameCube

掠夺之剑

机种：GameCube　开发：Retro Studios　发行：Nintendo

这是 Retro Studios 为 GameCube 开发的第一款游戏。它以中世纪剑与魔法的世界观为基础，讲述了主人公——一名勇敢的武士与恶龙及妖魔战斗的故事。Retro Studios 取消了开发计划，并宣布将原来 35 人的开发小组 9 名员工调去发展另一款 GameCube 游戏“Metroid Prime”，而其余 26 名人员则被解雇。其官方解释说，这是为了保证游戏的素质而做出的严肃措施！



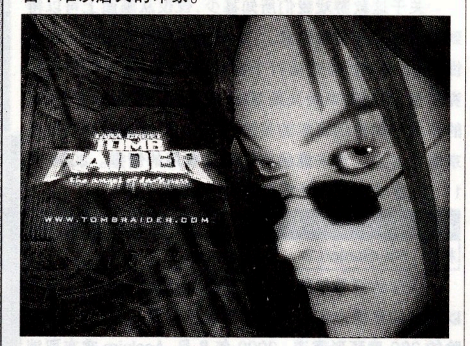


《古墓丽影》系列作品漫谈

——献给即将到来的《暗黑天使》

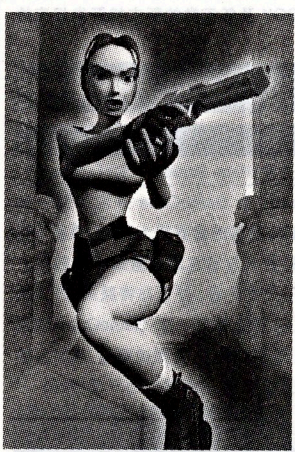
前言

E3展结束了，相信有许多在年内面市的大作让玩家们欣欣然无限期待之。我是古墓丽影系列的FANS，现在让我朝思暮想的是劳拉在《古墓丽影：暗黑天使》中的倩影。自96年来，劳拉陪我走过了许多日日夜夜。在无数次一起探索黑暗中的秘密的历险中，我越来越迷恋她孤傲的神情、沉着冷静的性格，她行动时的机警、拔枪时的果敢、攀岩时的敏捷，无一不在我的心中留下难以磨灭的印象。



在工作之余，伴着一杯香茗，用十指拨动手柄（或键盘），和她回到那只属于我们两人的世界……

古墓丽影历代回顾（PS&PC）



自1996年，由CORE DESIGN设计小组制作，EIDOS公司发行的第三人称跟踪视角动作解谜冒险游戏《古墓丽影》，到现在已经发布了五代。这5部作品各有特点，玩家们也是众说纷纭，褒贬不一。我在这里简单的做些回顾，能让大家有个比较的依据。黄金版、资料片、千禧版等商业版便不作介绍。

■ **古墓丽影Ⅰ**

一天，年轻的英国贵族和冒险家劳拉刚刚结束了喜马拉雅山的狩猎旅行返回家中。一位神秘的女士杰奎琳·娜特拉委托劳拉搜集古代文物Scion的碎片。热爱冒险和古代文化的劳拉自然不会拒绝。当劳拉历尽艰险成功之后，没想到她的委托人竟欲置她于死地……

在本作中劳拉将赴古印加帝国、亚特兰蒂斯遗迹以及埃及金字塔、狮身人面像等地进行她的冒险。虽然以现在的眼光看去，1代的画面简直糙的不入眼。但在当时，使许多玩家眼睛一亮。而且1代开创了新一代3D动作冒险游戏的先河，以女性角色为主角在当年还引起了胸部与动作的话题（笑）。从此本系列主要以古墓为游戏场景，在劳拉漫长的冒险路途中给玩家们带来了一种前所未有的恐惧感和神秘感。

游戏的操作简洁，但动作极为丰富。尤其是第一次见到劳拉的慢起手倒立，简直惊的我目瞪口呆（足足2分钟），真是"酷"就一个字！

游戏得分：7.5分



■ **古墓丽影Ⅱ**

传说在中国长城脚下埋藏着一把神奇的匕首，这把"龙之匕首"可以召唤神龙的力量。当劳拉得知了"龙之匕首"的线索后，她马上踏上了寻找匕首的冒险之旅。在探险中劳拉不仅要面对重重机关和地下的武士，还要对付同样想得到"龙之匕首"的一个武装组织。在经过了无数次惊心动魄的战斗后，"龙之匕首"终于成为了劳拉的收藏品……

由于电脑硬件的进步，这一代支持硬件3D加速功能，使本作在PC上的版本画面效果提高了一个档次。在动作方面2代更是有长足的进步，电影化的镜头被加入到了游戏之中。在当时，《古墓丽影Ⅱ》可算是一个以画面见长的游戏了。

2代的解谜性比1代稍差，动作难度则有所提高，而且在系列中首次引入了交通工具，这使游戏内容更加丰富。在2代中劳拉将带领玩家前往长城、威尼斯、西藏、西安等地冒险。由于剧情的缘故，本作与中国结下了不解之缘。在我心中，劳拉的大辫子更添迷人的东方韵味。

游戏得分：6.5分

■ **古墓丽影Ⅲ**

数百万年前，有一颗陨石落在地球上，它带来了四块神奇的宝物。近来南极有了惊人的发现，这一切都与那些已失散在各地的宝物有关。刚巧劳拉正在印度丛林中寻找其中的一块宝物，这些宝物之中究竟蕴藏着什么力量呢？这个谜底只能由劳拉为大家揭开了……



3代在改良的引擎基础上，摈弃了以往单线式的游戏方式，加入了可以选关的系统，这是一大创新吧。本作中劳拉的足迹将遍及世界的很多角落：印度丛林、英国伦敦、南太平洋群岛、美国内华达州51区（大家科幻片一定看了不少吧，传说那里是研究外星人的秘密基地）以及南极洲等地。哈哈，劳拉几乎在做环球旅行！在3代中，城市场景、丛林场景大大增多，"古墓"两字从此再也名不副实。

延续前作的传统，3代中又有新动作增加。这对于老古墓玩家来说，熟练操作它们应不成问题，只是对于刚刚接触古墓的玩家来说，未免稍感复杂。总体来说，3代给我最大的印象就是游戏画面非常华丽。刚一进入游戏，那种雾雨朦胧的感觉就会让玩家有身临其境的感觉。

游戏得分：7.0分

■ **古墓丽影Ⅳ**



根据古埃及传说，太阳神之子赫路斯将邪恶之神囚禁在埃及的一所古墓中。劳拉在一次探险中无意释放了邪恶之神。人类即将陷入黑暗、面临毁灭，劳拉必须尽快召唤赫路斯以重新囚禁邪恶之神。劳拉的精彩冒险之旅又开始了……

四代是回归的一代，也是让玩家争议最多的一代。与上一代相比，4代的画面虽在一些细微之处作了修正，但没有明显提高。尤其是4代中的BUG太多，使游戏的可玩性几乎大打折扣。但本作体现了古墓系列的精髓：壮丽的景观和谜题。古墓系列的壮观景象多来源于古文化，4代在此方面更是达到了登峰造极的境界。本作中的故事背景和华美的场景都与埃及神话传说紧密的结合在一起。4代中几乎囊括了埃及神话中所有的主要人物，还有许许多多的神话故事的典故。EIDOS以后应多向此方向发展，我真是很期待呢！

在操作方面，4代增加了物品组合、在墙上的横爬以及一些新武器和新工具。不断增加的这些新内容正是古墓系列保持长久延续的新的生命力。总的来说，这

是我最喜爱的一部古墓作品。

游戏得分:8.5分



■ 古墓丽影Ⅴ

本作采用了倒叙的手法:劳拉在埃及的金字塔中下落不明,劳拉的朋友们都以为她已死去。在大家参加完劳拉的葬礼后,她的朋友们围坐在一起,大家回忆起了以前劳拉的一次次冒险。在本作的四个冒险经历中,玩家会接触到许多新的事物,每一次冒险经历都是一种崭新的游戏风格。

5代较前几代游戏在图像感观方面更为出色,提供了更流畅的人物图象(看起来很有动画片的感觉)。石块和平台虽然仍是棱角分明,但场景中多了许多彩色光与移动光源,因此游戏环境更加五彩缤纷,绚丽动人。罗马尤其看起来特别怡人,劳拉在第三个冒险经历中拜访的岛屿更是以其斑斓的色彩令人回味无穷。

5代的操作度和解谜性都很棒!尤其是EIDOS还推出一个可以自由编辑古墓丽影关卡的关卡编辑器,玩着自己编出来的关卡是什么感觉,我还真没试过,想来应当很酷。显然EIDOS对于劳拉的结局并没有明确的交代,这对广大玩家和劳拉都是一个福音吧。期待《暗黑天使》会让大家满意!

游戏得分:8.0分

■ 除了操作、解谜都不错外,上面各代的音乐和音效也比较出色:音乐主要集中在片头和过场画面,音乐旋律优美动人,令人浮想连翩,仿佛是一首首古代叙事长诗。在游戏中一般没有太多旋律,只有可怕的背景声,有力地烘托了惊险恐怖的环境气氛。游戏中的音效不但逼真而且还有很好的方位感和纵深感。比如瀑布声、流水声的大小会随着距离的远近有不同的变化,即离得越近声音越大。在山洞里,各种声响都带有回音。

客观的讲,《古墓丽影》系列在动作解谜冒险游戏领域内算是"大姐大"一点也不为过。伴随着劳拉即将在PS2上出现,《古墓丽影》系列将会再创辉煌。

暗黑天使前瞻

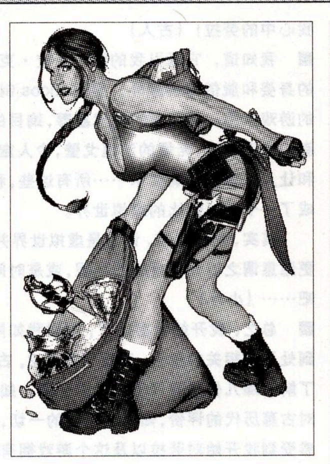
对于历代古墓丽影游戏,在玩家中普遍有两种评价:一种认为古墓系列缺乏创新,到了现在已经没有什么可玩性;另外一种则认为古墓丽影非常好玩。其实古墓丽影做为出了8、9部(加上黄金版、资料片、千禧版什么的)的游戏还是老样子实在有点说不过去。不过古墓系列的精髓还是表现得很好,系列一贯保持了游戏的神秘与探险的特征,当然还少不了劳拉小姐健美的身材。

现在让古墓FANS拭目以待的《暗黑天使》即将在年内面市,到底EIDOS会给玩家带来什么惊喜呢?下面与《暗黑天使》制作人员的访谈录将会为大家带来一部分答案。

问:看来劳拉是真的没有死,是吗?

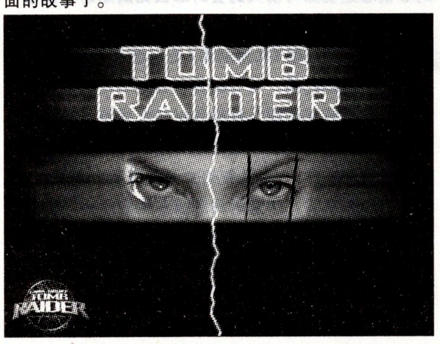
答:重要的是要结束我们所熟悉的以前那个《古墓丽影》系列,而在PS2上有一个全新的开始。

问:那么《暗黑天使》会走一个什么样的方向?



答:我们现在就是要构造一个情节式的作品。我们不希望每个玩家把游戏从头到尾玩上一遍,然后称赞一句:"不错",就再也弃之不理。12个月以后,一切又周而复始(意即下一代作品面市)。

我们将要做的就是把《古墓丽影》作成一本书,这本书将会有许多章节。《暗黑天使》只是这部书中的三到四个章节。就象《X档案》一样,你会发现你面前的《暗黑天使》不过是一幅巨大的图画的其中一部分而已。即使它是一个完全独立的部分,它也和这幅巨大的图画有着千丝万缕的联系。我们希望它可以成为一个系列,这样在玩过了这几章之后,玩家自然就会期待后面的故事了。



问:我们听说《暗黑天使》中将会添加和劳拉一样出色的角色?

答:在她的旅程上会碰到许多新的角色,有些人物是可以操纵的。故事也需要这些角色间的相互作用来完成。有几个可以操纵的新角色,你实际上可以不管他们自己去完成游戏,而他们有时会经过劳拉走过的道路。

问:《暗黑天使》的RPG成分会得到加强吗?

答:我们在劳拉的动作和她的实际能力之间建立了有力的联系。这意味着我操纵的劳拉和你操纵的劳拉会有很大的不同。我们在玩家和劳拉之间建立了强有力的联系,你怎样玩游戏,你怎样照顾劳拉,你怎样控制劳拉都决定了你所创造的劳拉的类型。一个例子就是,你可以操纵劳拉在游戏中奔跑,这样劳拉的经验值就会升高,就象传统的RPG游戏一样。增加一个经验点之后,你会注意到你可以跑的更快一点或者更远一点——事情就是这么微妙。还比如在攀爬中,攀登常规的



路线会增加你的经验点,如果你攀登更艰难的路线,即使失败了,也一样会有经验值。这意味着我可以到达秘密的地点去。不同的路线,也是不同过关路径。

问:这么说《暗黑天使》会和以前系列的古墓游戏有很大不同?

答:《暗黑天使》是一个新的游戏设计。这是一批永不满足的游戏人进取的结果。这个游戏最先是为PS2平台设计的。当然,在我看来,这样的游戏是从来没有人做过的。而且将来游戏不仅会出现在PS2,可能还会登陆微软的Xbox。

古墓大家谈

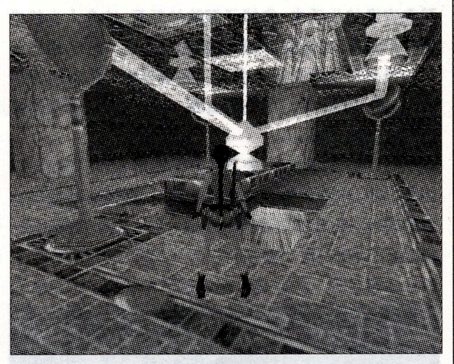
这里我搜集、摘录了11位古墓FANS的经典语录。这是古墓迷的心声,也记载了我们和劳拉共度时光中的酸甜苦辣。以献给广大古墓中人和AVGFANS,也献给即将和我们久别重逢的劳拉·克罗夫特……

在那深邃、幽暗的地下世界,我们的古墓之心永存……



■ 穿过乱石,在古老圣殿前流连
飞跃险峰,象鸟儿飞过蓝天
惊醒了一万年的神,震怒
机关启动,也已等待了千年
劳拉转身,拔枪,回顾四周
轻轻一笑(TOMBER)

■ 古墓是与死亡相连的,也是与久远的曾经生生不息在此的那些人相连的,这是他们最终的归宿,灵魂的住所。死神无处不在,他在每个生灵最后的时刻降临在他们身上,带走他们的灵魂,使之安息。劳拉被此深深的吸引,她想揭开人类自身最深的秘密——死亡之谜,因此古墓对她不再是陷井,而是心灵所在。(sseodvaiec)



■ 我常常庆幸,自己遇到了精彩绝伦的古墓丽影,认识了魅力四射的劳拉·克罗夫特。我也常常告诫自己,我不能独享,它应该属于全人类。因此,我乐意把古墓丽影介绍给身边的同事和朋友,总希望他(她)们也象我一样地喜欢这个游戏,喜欢劳拉·克罗夫特,并从中感受一份轻松和惬意,也从中领悟到游戏带给我们的不畏艰险、超越自我、挑战极限的人生至理。(小月)

■ 古墓丽影——一个多么动听而具有吸引力的名字,让我初见它时就印象深刻。这名字是那样具有神秘

感和美感，使它作为一个抽象的名称出现时，便魅力四射！

同样具有四射魅力的劳拉，她的形象与游戏配合地相得益彰。她矫健的身手、天使般的容貌、魔鬼般的身材，使她成为游戏界的宠儿、性感的偶像、耀眼的明星。但是，她的魅力绝不止于此，可以说她的魅力应该主要来源于她的精神，这是一种奋发向上的精神，是一种感性与理性完美结合的精神，是一种追求理想的精神，是一种使人成功的精神。"古墓丽影"——一个成功的游戏。劳拉——一个成功的冒险家。我——一个渴望成功的"古墓丽影"迷，我期待下一代"古墓丽影"的成功，期待自己的不断成功！

"古墓丽影"，激励着我成功！（紫电）

■ 每一次触碰她的足迹，每一次进一步品位她的人生，每一次随她看到那天边的明月，每一次同她越过那不可能越过的险阻……我都不可逃避的将她进一步的刻在我的心中。我想，我终于要为她疯狂了。于是，我开始找她的资料。我想，一个这么好的游戏，不可能没有她的历史的……就这样，我认识了劳拉·克罗夫特——一个我将铭记一生，将陪伴我一生的灵魂！（古人）

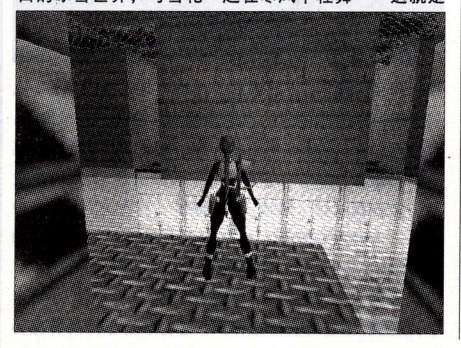


■ 有的时候，我觉得劳拉是女王，任何人都要对她屈从。她的矫健、面对恐惧的勇气、无所畏惧的精神和那种为了自己想达到的目的，就算牺牲一切也在所不惜的信念，让人不自觉地便会拜倒在她脚下。

到了现在，劳拉在我心中或许已经不是作为一个人而存在着，而是作为一个神——战斗与胜利的女神！但她不是冷漠的，多年的相处，我感觉她就像个老朋友。（唐蝉）

■ 古墓之心，是自由之心。从细雨纷纷的季节到北风凛冽的寒冬，从空旷寂寥的高山之巅到白雪皑皑的极地冰川，阻止不了那颗古墓之心。她明白，当一颗心沉醉在安逸的生活中，失掉了探险的新奇，这个人也就成了行尸走肉，只剩躯壳，灵魂已离他远去。于是，她把自己的经历写成考古探险书籍，她要唤醒人们对远古的回忆，使人们回想起最初的自我，让灵魂回到他们的身体中。（sseodvaiec）

■ 站在高处，遥望远处不见边际的群山，沐浴在轻风细雨之中；与美丽的热带鱼一起嬉戏，与汹涌的激流奋力的搏斗；在黑夜中轻轻的绽放，象一朵芬芳的玫瑰；在烈日下奔跑，面对着神秘和奇异的科技；还有那个素白的冰雪世界，与雪花一起在寒风中轻舞……这就是



我心中的劳拉！（古人）

■ 我知道，它吸引我的除了劳拉·克罗夫特那矫健的身姿和脱俗的容颜外，更有Eidos制作组悉心营造的游戏氛围。那阴森的古代墓葬，绚目的豪华宫殿，清澈的山间细流，无垠的沙漠戈壁，令人窒息的声效光影和让人舒怀的交响音乐……所有这些，和谐、立体地构成了一个无以伦比的虚拟世界。

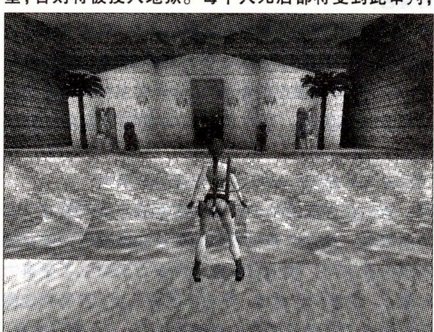
其实，对我而言，说它是虚拟世界并不确切，我倒更愿意谓之以真实世界的再现，或是时间、空间的轮回吧……（小月）

■ 总之，我开始玩古墓了，同时我如同着了魔一样，到处寻找相关的信息，我玩了古墓2，古墓3，古墓4，了解了那几代古墓管卡设计的变态，知道了广大玩家对古墓历代的评价，知道了劳拉的一切，由此我真实的感受到我开始对劳拉以及这个游戏拥有了无限感情。这种感情来自我与劳拉相处的日日夜夜，她的每一个动作都让我刻骨铭心，她是那么轻灵，那么富有活力，是那么真实，又是那么虚无飘渺，我从没见过如此完美女子，她机敏过人，勇敢无畏，但又柔情似水，让人如此神往。（无缘焚天）

■ 于是，在那以后的那段时光，我每天晚上总是早早地处理完一切事务，坐在电脑屏幕前，每一次按下按钮的心情总是犹如与情人约会时那么充满期盼和激动……（阿瓜）

■ 我第一次接触《古墓丽影》是从朋友那里借的《西安匕首》开始的，第一眼看到劳拉我就不可救药的爱上了她。这当然不是因为她的身材和长相有什么迷人之处，实际上一眼看上去她真是不怎么好看。吸引我的是她那特有的风格：一个坚毅的女子在孤寂中冒险。一切都显得那么真实，当我听到劳拉在我的指挥下奔跑的脚步声，她的喘息，自然的声响：水声、鸟叫……，当然还有枪声，这些都使我有一种奇异的感觉，既真实又虚幻。（jack）

■ 在古埃及的传说中，在冥界的入口有一架心灵之秤，秤的一端放着一片羽毛，死神把每一个死去的人的心脏放在秤的另一端，若这颗心比羽毛轻，则会进入天堂，否则将被投入地狱。每个人死后都将受到此审判，



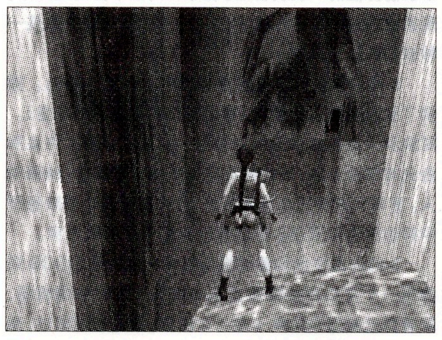
罪恶的灵魂向下坠入地狱，善良的灵魂向上升入天堂。但在其中会有一个灵魂在地狱与天堂间畅游，这个灵魂生前就已了解死亡的秘密，她不相信地狱与天堂的传说，因为这个灵魂有一颗古墓之心，即使死神掌握了这个世界，她也会走遍地狱与天堂的每一个角落，探险之心，永远不变。（sseodvaiec）

■ 古墓丽影6的单人游戏剧情：劳拉在查阅考古资料时，发现在楼兰废墟中有一些超自然现象，于是前往考察，却受到一伙不明分子的阻挠，在进一步探险中，发现原来是一个UFO落在楼兰废墟中，UFO上的生物为了征服地球，借助高科技控制了一些人的大脑，为它们收集信息，劳拉为了拯救地球，与未知生物斗智斗勇，其间发生了许多事件，取得证据，最后说服政府，动用了核武器……（moneyist）

■ 大多的时候，我都是看着她的背影，跟随她足迹的感觉，是一种无比的孤独，同时，也是一种无比的坚强……不知道是自己的脆弱还是劳拉的坚强，我觉得和她在一起可以克服所有的困难。不是因为可以SAVE、LOAD，是因为她充满了力与美的一举一动，是因为我觉得自己和她越来越靠近了……也许今晚的梦中，又会见到她动人的倩影。（古人）

■ 新的《古墓丽影》系列就要推出了，看着劳拉焕然一新的形象，有时候我会生出一些担心，害怕这个更漂亮的可人儿不再是我所熟悉的劳拉，怕新的游戏变得过于繁杂，没有了孤独冒险的乐趣……也许我的担心都是多余的，Eidos有足够的能力将它做的更好。无论如何我最希望的还是Eidos将这个游戏继续做下去——永远会有像我这样热爱劳拉的人盼望着新的冒险。（jack）

■ 一颗古墓心，生死我自知。当劳拉在古墓中躲过重重机关，当她攀上尼斯湖畔的古堡面对寒风冷雨，当她潜入幽暗的海底与鲨鱼周旋，那时刻劳拉感到了生的残酷。但她从狮身人面像上向下俯看大地时，从湖底观

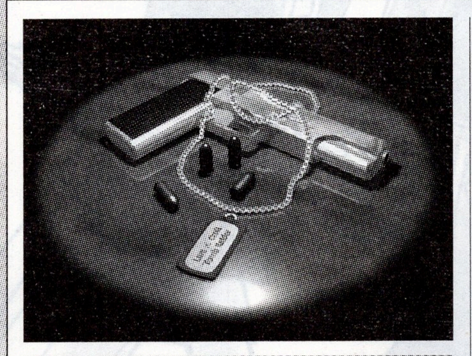


览巨大的古埃及神像时，在山顶与瀑布一起飞流而下时，此时她已不再有死亡的恐惧，心中只有对生命的惊叹。（sseodvaiec）

■ 我希望古墓系列一直做下去，直到永远。而且像现在这样，不断进步。作为古墓站的站长，我以前考虑的是浏览量，考虑的是自己网站的名声、利益。不过现在我想这些其实都没有什么意思，我要争取和古墓联盟的朋友们一起，踏踏实实地做一些有助于古墓发展的事情，努力让更多的国内玩家认识到古墓丽影的优点，加入到我们古墓玩家的行列里来。（未来???年："现在播报新闻：古墓玩家风梦秋同志今天凌晨被发现在他的全电脑化住宅的游戏室里与世长辞，享年???岁。他的尸体被发现时，游戏室里的虚拟世界是古墓丽影???。"）（风梦秋）

劳拉个人资料大全

姓　名	Lara Croft（劳拉·克罗夫特）
国　籍	英国
生　日	2月14日
出生城市	英国温不尔登
血　型	AB型
身　高	1.74cm
体　重	59.2kg
三　围	34D/24/35
头发颜色	褐色
眼睛颜色	褐色
婚姻状况	未婚
职　业	考古学家、旅行指南作家
运动爱好	攀岩、急速滑雪、射击
生活爱好	音乐
喜爱乐队	"U2"乐队、"9寸钉"乐队
喜爱小吃	烤豆



古墓丽影电影面面观

■ 古墓丽影电影综述



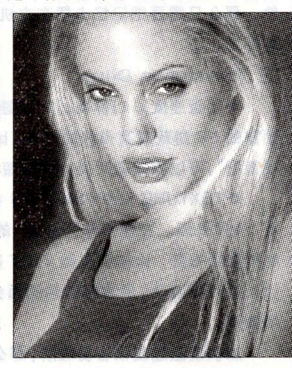
影片讲述了劳拉的父亲老克罗夫特在劳拉很小的时候就离开了庄园，之后意外的去世。后来，劳拉产生了一系列奇怪的梦境，同时在庄园中也出现了奇怪的滴答滴答声音。劳拉在庄园中找到了她父亲留给她的一个钟。根据这条线索，劳拉开始了她的冒险旅程，去寻找一个可以控制全宇宙的神器。一些心怀不轨之人也在找这件神器。劳拉与敌人展开了激烈的争夺，从北极的废墟到热带的丛林、庙宇……最后，劳拉终于得到了神器，防止了灾难的降临。

作为一部动作冒险片，《古》片有着出奇的视觉效果。不少先睹者都被片头的一段超酷的蒙太奇所折服。在这一段中，劳拉纹丝不动地倒挂在天花板上，然后镜头拉近，这时劳拉突然踢脚松开脚套，在空中连续几个侧翻和正翻之后稳稳落地，纹丝不动！

虽然《古》片在上映后的几星期内劣评如潮，但当该片在美国正式上映时，吸引大批游戏迷入场观看。仅仅三天，该片便在3308间戏院上映，创收4820万美元，荣登当周票房之首。并成为2001年6月份上映电影的第三位，更创下美国最高游戏改编电影纪录。

■ 电影版劳拉——安吉莉娜·朱莉简介

好莱坞星光大道上，一辆似乎失去了方向的敞篷车疾驰而过，沿途掉下各式小刀子、小型武器、蛇、红酒和名贵烟头——你不必怀疑自己的眼睛，那就是好莱坞新宠安吉莉娜·朱莉。一个有心计的美女，眼角眉梢渲染着叛逆。如果她不做演员，你也会对她另眼看待：她拥有迷人的大眼、直翘鼻子、高耸的胸、修长的腿，坚硬的步伐以及性感得让人麻醉的声音。她是好莱坞的狂野之唇，是好莱坞的世纪末的主题——忍不住让人说："在你被指控之前，让我吻你。"



安吉莉娜·朱莉在《神秘拼图》、《极速60秒》等片中都有出色的演出。而她在《移魂女郎》里的野性形象更让人印象颇深，她也因此赢得了2000年奥斯卡最佳女配角奖。

安吉莉娜·朱莉，1975年6月4日生于美国洛杉矶的一个艺术之家，父亲约翰·沃特因与达斯汀·霍夫曼共同主演《午夜牛郎》一片而获奥斯卡最佳男配角金像奖。母亲玛切尔·伯塔德也曾是一名演员和模特。还在安吉莉娜小的时候，父母就离婚了。但父母都鼓励她和哥哥詹姆斯·海文·沃伊特说出自己的感受。母亲带着兄妹二人移居到纽约的佩利赛市后，兄妹二人都过着幸福的童年生活。

安吉莉娜属于好莱坞典型的新潮女性，她喜欢自我挑战。AngeLina在拉丁文中的意思是"小天使的眼睛"，这个美丽的名字是她的母亲为她取的。安吉莉娜极富个性，而又容颜靓丽，尤其是她那性感的嘴唇，极富魅力，撩人遐想。她并不认为完美才是魅力的体现，相反那些小缺憾才是突出个性的魅力所在。因此她酷爱收集各种匕首和纹身，这些纹身图案多半是龙和印度的图腾，在她的肩膀上刺有日本字"死亡"和美国印地安人的黑色尖形标志，另外还有一条龙刺在她的最隐蔽部位的上方。她尤其喜欢利刃武器，她的身上有五处刀疤，就连平时排戏也刀不离手。当她在四年前结婚时，她曾用刀划伤自己，用手指沾着鲜血在她的白色婚纱上涂写她未婚夫的名字。尽管这一切已都烟消云散，安吉莉娜又回复到自我的轨道上来。但她的不同寻常为好莱坞改写了新的美女标准，更为劳拉注入了强大的生命力。

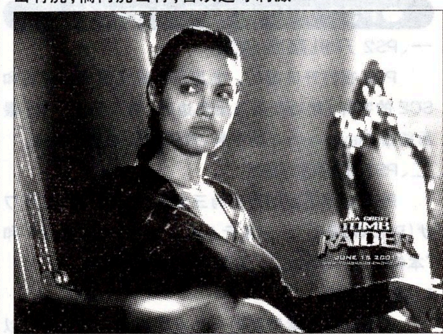


安吉莉娜·朱莉个人名言：有些日子不值得咀嚼，就像早起应脱掉的吊带睡衣。

■ 安吉莉娜·朱莉访谈录精选

问：劳拉原先只是GAME中的虚拟人物，在你的诠释下，劳拉会是怎样的一个人？

答：我觉得她和其他动作片女主角相当不同，其他人通常是被迫掉入危险的状况，努力解除危机。她却是明知山有虎，偏向虎山行，喜欢追寻刺激……



问：你有玩过《古墓丽影》电玩吗？

答：接了这个角色后我有玩过，不过我很笨，老是想要把她弄死。

问：这次由你父亲约翰沃特饰演劳拉的父亲Croft爵士，父女首度同台演出的心情如何？（约翰沃特在安吉莉娜很小的时候就跟她妈妈离婚了。）

答：劳拉的父女关系跟我们好像，演起来特别有感情……劳拉的父亲失踪多年，再次相见的感觉彷佛是第一次见面。见到女儿，他只能说："喔，原来这就是你选择要变成的样子，你已经按照你想要的方式长大了！"

问：大家都称赞你苦练出来的英国口音相当道地，可否现场示范一下？

答：我一开始很不习惯用英国口音说话，后来发现诀窍就是要噘嘴。

问：劳拉在电脑游戏里都有叫声，你在戏里也会叫吗？

答：唔～～呃～～哈～～（轻轻地以气音发出，非常性感。）

问：什么时候才会再跟老公团聚？（安吉莉娜结婚不久就飞往外地拍戏，她老公很怕坐飞机，俩人结婚不到半年，聚少离多。）

答：他好可怜，老婆像吉普赛人一样四处飘泊拍片，现在又躲在丛林里。这里通讯不良，我们没办法常常讲电话。圣诞节我应该就可以回去了。

问：会带什么礼物回去给他吗？

答：晒黑的老婆。

■ 安吉莉娜·朱莉拥有"最难以估价的嘴唇"——她的吻不见得香甜，但她一定精彩的毫无保留。

我们的"古墓丽影"也是如此，她的精彩不见得众人皆知，但她一定精彩的毫无保留！

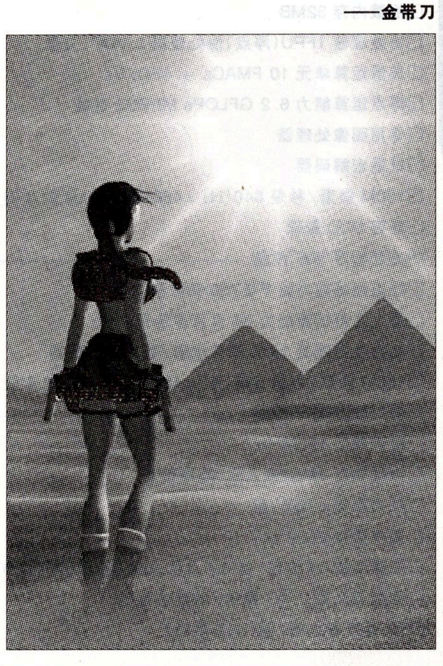


编后记

这次看到许多古墓中人的文章，字里行间大都洋溢着对古墓和劳拉的热爱，让我深受感动。当然也有许多玩家对古墓丽影系列提出善意的批评，大都也是发自内心，让人耐然寻味。在这里我向风梦秋、shutian、小月、古人、sseodvaiec、moneyist等人致敬，感谢你们对古墓的热爱和对广大古墓FANS的帮助！

让我们相约《暗黑天使》！

——金带刀



游戏主机大战略

PS2、XBOX、NGC性能数据大公开

PS2——新时代的游戏之王

PS2 简介

PS2 是 SONY 公司在 2000 年推出的新一代家用游戏机，它集游戏和家庭娱乐于一身。PS2 内部的图形显示处理器使用了超高速图形处理器“Graphic Synthesizer”，最大多边形处理数为每秒 6600 万个多边形。PS2 的中央处理器为 128 位的 CPU“EMOTION ENGINE”，它使用了现在最高端的半导体技术——0.18 微米技术。PS2 音效处理器采用 2MB I/O Processor Playstation CPU，可同时处理 48 路音源，可以使用各种先进的音效软件技术，并且支持现在流行的音效格式。PS2 采用 DVD 作为游戏载体，最大容量可达到 17G，并且完全兼容 PS 游戏 CD 以及各种 CD 和 DVD 影碟。PS2 的扩展性很强，可以通过外接设备增加各种附属功能，包括宽带上网以及各种专用设备。

PS2 采用是黑色的塑料外壳，长方形的机身精巧细致，具有流行、时尚的风格，符合 SONY 把 PS2 作为全方位家庭电子娱乐的理念。

●硬件机能

整体机能

□核心处理器 128“EE”，主频 300MHz，总线带宽 3.2GB/秒

□板载内存 32MB

□协处理器 1FPU(浮点)协处理器 2 VUO(矢量)

□矢量运算单元 10 FMACs + 4FD/Vs

□浮点运算能力 6.2 GFLOPs MPEG2 性能

□专用图像处理器

□批量宏解码器

□150M 像素/秒是 640(H)×480(V)/60fps 的 8 倍

□兼容 DVD 影碟

中央处理器“EE”性能

□浮点运算能力比 PⅢ700HMz 快 3 倍

□最大几何运算能力 66 百万多边形/秒

□曲面生成速度 16 百万多边形/秒图形处理器

□150M 像素/秒是 640(H)×480(V)/60fps 的 8 倍

图形处理器“GS”性能

□时钟频率 150MHz

□板载显存 4MB(嵌入式，超高带宽)

□总线带宽 48GB/秒

□显存带宽 2560 位

□像素结构 64 位(24 位 RGB,8 位 alpha 通道,32 位 z 缓冲)

□像素填充率 2.4G 像素/秒着色性能

□75 百万多边形/秒(小多边形)

□50 百万多边形/秒(48 点四边形，24 位色，alpha 着色，Z 缓冲)

□30 百万多边形/秒(Z 缓冲，alpha 着色)

□25 百万多边形/秒(48 点四边形，Z 缓冲，alpha 着色，三线性过滤)

□绘点速率 150 百万/秒

□角色绘制速率 18.75 百万/秒(8×8 像素)

纹理贴图

□远景修正　　□画面调整/增强

□双线性/三线性过滤

□MIP 映射　　□色深 4、8、16 或者 24 位

基本显示内容

□3D 多边形(三角形，四边形，网格)

□2D 角色　　□2D/3D 直线

□微粒/点　　□照片/电影

声效及接口

□48 通道 ADPCM

□CPU 软件音铲(未来支持)

□CD 音频

□3D 声效(杜比、AC－3、DTS)

□44.1KHz/48KHz 数字接口

□IEEE 1394，USB×2

□PC 卡(PCMCIA)，MODEM，记忆卡

视觉效果

□表面/边缘抗锯齿　　□雾化、alpha 着色

□多路纹理贴图函数(过滤，凹凸映射)

●PS2 开机画面及设定详解

一、PS2 开机画面欣赏

PS2 在打开电源后，会显示出好像星云的画面和 SCE 的字样，然后便是飞出多边形，接着画面一黑，最后跳出 Playstation 2 的字样，背景音乐深邃而神秘。

二、PS2 的各种设定

PS2 的设定画面可分为三大部分，分别是“ブラウザ(BROWSER)”、“システム设定(SYSTEM 设定)”和“本体设定(setting)”。下面我们来一一说明：

1. BROWSER

这是玩家最常用到的一个设定画面，在这里可以管理记忆卡，设定启动游戏的类型和播放 CD、DVD！

MEMORY CARD：记忆卡资料管理，和以前 PS 的那种管理方式有了很大的不同，可以利用 PS2 记忆卡的大容量来备份以前 PS 记忆卡的存档。但这只是备份，如果使用到这些游戏存档还必须使用老的记忆卡。有趣的是，管理记忆卡都是用 3D 动画的方式来进行，比如，旧的记忆卡显示出来就是一个 3D 构造的白色记忆卡，而 PS2 的记忆卡就是一个黑色的记忆卡，相信不会造成混淆。资料的复制和删除也用 3D 动画的方式动态表示，复制时会显示出记录图标好像会越来越大，删除就会不断旋转然后越来越小，非常直观！

当碟片放入 PS2 时，会出现碟片信息，按“○”即可进入游戏。

□Playstation2 SOFT：启动 PS2 游戏

□Playstation SOFT：启动 PS 游戏

□音乐 CD：启动音乐 CD 播放器

□DVD 软件：启动 DVD 播放器

2. System 设定

设置时间：设定主机时间，建议将时间设置为真实的时间，以后在游戏中将用到。

画面大小：设定使用 4:4 或者 16:9 的画面。

光纤输出：可设置使用或者不使用。

COMPONENT 影像输出：可设定为 RGB(效果最佳)或者色差(Y. Cb/Pb. Cr/Pr)输出方式。

语言：可设定为日语或者英语，如果游戏支持，就可像 NEOGEO 主机那样切换了！

3. 本体设定

这个部分的设定主要是关于使用非 PS2 软件时的一些细节，主要是一个“VERSION UP”的概念，即版本升级。另外也有“自动诊断”的功能，可以论断主机内软件的格式并自动进行读取装置的调整。

所谓“VERSION UP”的软件是存储在 PS2 的 8M 记忆卡内，DVD 的播放软件也放在里面，需要升级主机的软件版本或者播放 DVD 时都需要这块记忆卡。万一损坏或意外删除也没关系，可以从 PS2 随机附送的工具盘上把软件重新恢复到记忆卡中（后期推出的 PS2 不具备此功能）。

第一批推出的 PS2 主机的软件版本为 1.00，这些和系统密切相关的资料是存储在主机的 BIOS 里，如果说 SCE 发布了新版本的系统软件或者 DVD 播放软件，那么只需要把记忆卡插在主机上就能使用最新的软件了。

三、Playstation Driver

◆读盘速度：(1)标准；(2)高速。在使用一些读盘频繁的 PS 游戏时有很好的效果，比如“超级机器人大战系列”，可以将读取时间大大缩短。

◆TEXTURE MAPPING：(1)标准/高速；(2)标准/补间处理。在使用一些 3D 的、多边形多的游戏时效果会很好，比如赛车类(《GT 赛车》)、3D 动作类(《天诛》)等游戏。原本粗糙的画面会变得圆滑柔和、精细自然。

加快读盘速度很容易理解，那么什么叫“补间处理(TEXTURE MAPPING)”呢？PS 的玩家一直知道，在 3D 游戏中，如果逼近一个物体使它扩大时，就会发现很多马赛克和粗糙的纹理。而所谓“补间处理”就是专门针对这一缺点来提高 PS 游戏的画质。基本原理，是

读取画面上每个点前后左右四个相邻点的颜色资料，然后在这两点之间加入缓和两点间颜色差距的“补间像素”，从而使用画面变得细致、自然。

在很多游戏中，我们都可以很明显地看出经过补间处理的画面更加柔和自然了。

●PS2 部件详解

下面，就来看看 PS2 的各个部件。

一、控制器和记忆卡插槽

在 PS2 上，控制器和记忆卡插槽位于主机的左前方，和 PS 主机一样，提供 1P 和 2P 两个插槽，手柄插槽在下方，记忆卡插槽在上方，插槽规格和 PS 主机的完全一样。因此，可以兼容 PS 的手柄和记忆卡。当竖着放置 PS2 主机时，控制器和记忆卡插槽会在主机的下方，插拔的时候也相对较稳定。

PS2 使用的是“DUAL SHOCK 2”的游戏手柄，从外型上看起来和普通的 PS 振动手柄没什么两样，却比 DS1 强大了许多。最大的特点就是除了“SELCET”和“START”两个按钮外，所有的按钮都是 ANALOG 型的，能感应到 256 种不同程度的按键力度。现在，应用到 DS2 的游戏有《SKY SURFER》和《ETERNAL RING》等。以后的应用也一定会像现在的振动手柄一样广泛，可以试想一下用 DS2 来判别轻重攻击；表示不同的态度；踩油门的力度等该多有意思。

记忆卡和手柄也差不多，看起来似乎和以前一样，但内有乾坤。PS2 记忆卡的容量有 8MB 之大，是 PS 记忆卡的 64 倍之多。如果说以前的记忆卡是 15 格记忆卡，那 PS2 记忆卡可以说是 960 格记忆卡了！PS2 的游戏存储方式也不再使用 BLOCK 的方式，而是用 BYTE 的方式，这样对于记忆卡的使用会更充分。更令人高兴的是，PS2 的记忆卡的存取速度也比以前快了许多，是以前的 50 倍！苦苦等待“NOW SAVING”的情况不会再有了。也许有人要问，那么我手上还有一些 PS 的记忆卡，是否还能使用呢？答案是“可以”，但只能用在 PS 的游戏上，不能用来存储 PS2 的游戏存档，当然也可以利用 PS2 记忆卡的大容量来保存 PS 游戏的记录。更神奇的是，它还有面向网络的设计，可提供身份认证等功能！

注意：Playstation 图标

在 PS2 的 DVD 光驱上有一个 Playstation 的图标，大家有没有注意到？横放的时候挺好看，如果竖放呢？那图标岂不是横了过来，很难看？当然不会，SONY 早就注意到这个细节，这个小图标是可以旋转的，竖放的时候只要把它旋转 90 度不就好看了吗？

二、输入输出插槽（I/O PORT）

PS2 有一个颇为引人注目的地方，就是游戏手柄插槽下方的三个 I/O PORT 了（输入输出接口），懂电脑硬件的玩家能认出，其中两个是 USB 插槽。从理论上讲，PS2 只要有正确的驱动，就能使用 USB 的设备，比如键盘或者各种外存设备。USB 最大的特点是完全即插即用，不用重新启动机器。两个 USB 的插槽最多可以支持 127 个 USB 设备同时使用。

还有一个插槽可能大家不很熟悉，这是个叫做 i. LINK 的插槽，正式的名称叫做 IEEE1394，是一种舆速度更快的扩展接口，有很多数码相机和硬盘在使用这种格式的接口。它的特点是可高速传送大量资料。有了这三个接口，PS2 将具有更大的扩展能力。

三、CD－ROM 和 DVD－ROM

PS2 的光驱和以往光盘主机的方式有较大区别，是属于 PC 光驱的弹出／收回式。无论 PS2 主机是横放还是竖放，只需按下 EJECT 键就可马上弹出光盘，而且即使是竖放着，光盘也不会掉出来。

大家可能比较关心 PS2 的光盘读取速度，很多人都认为 PS2 的读取一定会比 PS 快，但这也不是绝对的。在读取速度大幅提高的同时，光盘的容量也比以前大了许多！可以来做一个简单的算术题，PS 使用倍速的 CD－ROM，而 PS2 使用 4 倍速的 DVD－ROM，CD－ROM 的读取速度约为 150K/S，而 DVD－ROM 的读取速度约为 900K/S。还有内存的因素，PS 的内存只有 1MB，而 PS2 有 32MB，所以可以计算出 PS 要读满 1M 的资料到内存大约需要 3.4 秒 ｛1024K/(150K×x2)｝，而 PS2 要读满 32M 的资料到内存则需要 8.8 秒 ｛32MB/(0.9MB×4)｝，从计算结果来看反而 PS2 比 PS 还要慢！可见，如果是一个效率低下且缺乏优化的游戏软件，还是有可能让大家长久等待“NOW LOADING”的。目前，PS2 的机能尚未完全发挥，这个特点可能还不明显，随着以后游戏画面越来越华丽，数据量也越大就可能出现类似 PS 的状况。不过这个结论也只是单纯的计算结果，真实的效果还是要看编写游戏的程序员是否高明。32MB 内存也不是每次都要完全更新的。

注意：RESET 和 EJECT 按钮

除了使主机复位外，RESET 按钮也可当作 POWER 键来使用，只要按住 RESET 键两秒，主机电源便会被切断，这样就要到主机后面去关闭电源了。

●PS2 外设详解

接下来再看看 PS2 的各种外设。

一、MODEM

用过笔记本电脑的朋友应该非常熟悉 PCMCIA 卡，无论是 MODEM 还是网卡，PCMCIA 都是笔记本上最常用的插槽。在 PS2 上，可以用来连接小型的 MODEM，或者用来扩展内存。如果以后 SONY 将 PS2 连入网络，只需购买一张小巧的 PCMCIA 卡插入主机就可上网了。

二、光纤输出口

现在已经有不少家电在使用这种规格的接口了，利用光纤传送资料可以大大减少资料劣化的情况。用这种方式来连接 PS2 和功放、音箱会有更好的表现，无论是游戏中的音效还是背景音乐都会有极大的提高！另外，用这个端口还可以连接 MD 和 PS2，以后还会推出一些相应的软件，用户可以自己进行录音，加工，编辑等动作，能享受到高素质的音乐。

三、AV 线

无论使用什么样的方式将 PS2 的 AUDIO，VIDEO 接出来，都是使用同一个接口，而且是和 PS 的完全一样。甚至可以拿 PS 的 AV 线用在 PS2 上，但这其实是效果最差的一种。

PS2 支持三种视频输出方式：

1. 普通 AV 连线

第一种是最普通的 AV 方式，也就是 PS 和 PS2 主机所附带的连线，因为它使用一个信号来传送所有视频信号，所以容易产生信号混淆的现象，画质最差。

2. S－VIDEO 连线

第二种即是所谓 S－VIDEO 的连线，S－VIDEO 线将图像的亮度和颜色以及颜色的深浅用两种方式表达，所以产生的图像素质较好。

3. 色差连线

第三种是所谓综合型连线（COMPONENT），也就是所谓最高级的三原色（RGB）和色分差（Y，Cb/Pb，Cr/Pr）的综合输出口，可以得到最佳的画面效果。能使用这种连线，就能获得最完善的游戏画面了！

□最好的连线方式，左边三条是 VIDEO 输出，右边两条是 AUDEO 输出。

四、通风口和风扇

有点像 PC 的机箱，主机的通风口也设置了一个强力的风扇，可以大幅度降低 PS2 主机内的温度，玩家可以放心地长时间游戏。与 PC 兼容机的那些劣质风扇不同，PS2 的风扇虽然强力，却不会产生可怕的噪声，保证玩家玩得开心而不是烦躁！

五、电源开关和电源线插口

虽然前面说过，可以在 PS2 主机前方通过按住 RESET 来关闭主机，但这里还是有一个 POWER 的 SWITCH 按键。如果较长时间不玩 PS2，当然还是把这个 POWER 键关闭最好。

六、支撑架

如果害怕 PS2 主机放置得不够稳定，就可以购买支撑架。特别是在竖放 PS2 的时候，为了稳定，一定要用！

七、PS2 专用硬盘及支持游戏

PS2 专用硬盘发售后，SCEI 公布了相关的详细信息，包括了其它周边图示及支持 PS2 硬盘的游戏资料。SECI 于 2001 年 7 月 19 日开始发售 PS2 专用硬盘，共分为内置式及外置式两种，在第一批提供网络预约的 10000 块硬盘中，外置式硬盘共 7500 块，内接式硬盘共 2500 块，详细的资料如下：

■外置式 PS2 专用硬盘（40GB）

型号：SCPH－10210

参考价格：19000 日元（不含税）

对应机种：SCPH－10000、SCPH－15000、SCPH－18000

■内置式 PS2 专用硬盘（40GB）

型号：SCPH－10260

参考价格：18000 日元（不含税）

对应机种：SCPH－30000、SCPH－35000GT

SCEI 也宣布 PS2 使用的 USB 键盘及 USB 鼠标售价为 3000 日元。而 FFX、FFXI 支持 PS2 专用硬盘，可将资料暂存于硬盘用以加速游戏进行，SCEI 也正式公布目前支持 PS2 专用硬盘的游戏，这些游戏包括：

■A 列车 2001：可存储游戏资料

■炼金术士艾莉：可存储游戏临时资料

■FFX：可存储游戏临时资料

■A 列车 2001 工具资料片：可增加车辆资料内容

■玉茧物语 2：可存储游戏临时资料

■CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001：可存储游戏临时资料

■劲爆吉他手 4&青春鼓手 3：可存储游戏资料

■FFⅪ：可存储游戏资料

XBOX——微软的野心

XBOX 简介

XBOX 是由微软公司发售的新时代家用游戏机，XBOX 在机能和扩展性能方面都大大超越了现有的游戏机。XBOX 采用了 Intel 公司的 PentiumⅢ 733MHz 芯片作为主机的中央处理器；而图像芯片则使用了 nVIDIA 特制的图形处理器（GPU），频率达到 233MHz，最高每秒可以处理一亿两千万个多边形；在内存方面，XBOX 采用了 64MB DDR 内存，不管是在带宽还是处理各种数据上都绰绰有余。当然，作为最新的游戏机，XBOX 在声效上的表现也是无可挑剔的，支持各种硬件 3D 声效并拥有 256 声道的 XBOX 没有理由让人失望。XBOX 软件开发相当简单，完全的 DirectX8.0 兼容 PC 函数库，不用花太多心思去应付汇编语言，还有 nVIDIA 显示芯片（GPU）丰富的硬件特性，使游戏的开发和运行都变

得很容易。XBOX 外观看上去很"庞大",具有清新、大方和流行的特点,当然最大的优势是坚固耐用。不过,在做工方面就没有其它主机那样精细了。

●XBOX 初体验

一、XBOX 的诞生原因

微软、英特尔、nVIDIA 都是各自领域中的强者,它们的强强组合也许能创造神话,三者目标都是简单而直接——金钱。

在 PC 领域,微软只能从操作系统中赚钱,一台 PC 一个操作系统,但游戏机平台上,微软却能从每个游戏和附件中得到版税。虽然大多数玩家只买少量游戏,但整体收入仍然非常可观。看看 SONY 公司,PS2 主机一直是亏本卖出,但公司每年仍然有三分之一收益来自于游戏机领域,比传统的音像、数字电子赚的钱多几倍。即使是当年 Playstation 时代,《Men in Black》和《My best Friend' s Wedding》这两部出色电影的收入仍然比不上游戏机为 SONY 带来的收入。

当然,不是每个涉足游戏主机的公司都能获得成功,SEGA 在 Dreamcast 上失败后,被迫退回到纯软件商的位置。XBOX 要想挑战 PS2 的霸主地位,必须吸引玩家、软件厂商,甚至 PC 业界本身的注意力。为了达到目的,首先要提供强大的硬件机能,让软件商创造出更出色的游戏画面,满足玩家们对游戏画质日益增强的要求。占领市场是微软的强项,硬件方面就由英特尔和 NVIDIA 去完成吧!

XBOX 为 NVIDIA 工程师提供了一个极好的机会,来试验主板和音频芯片。许多人都知道 nVIDIA 的第一个产品是拥有数字游戏杆接口的高质量声卡,却很少有人了解它曾经发布过 NV2 一体化芯片组。经过了艰苦的努力之后,nVIDIA 终于可以扬眉吐气,全面进军这三个窥探已久的领域了。

英特尔把自己的 CPU 推向多元化市场的同时,又能从主板授权和芯片销售获取大量利润,何乐而不为呢?相信在三个拍档之中,它的工作是最简单容易的。

二、XBOX 为我们带来什么

XBOX 给 PC 玩家的震撼实在太大了,区区 299 美元,竟然包含了支持 DirectX8.0 的 GeForce 3、733MHz 的 PⅢ、64MB DDR 内存、10GB 硬盘、高端杜比数字声卡、DVD-ROM 光驱、网卡、新式游戏控制器,还有机箱和电源。即使再加上另买的键盘、鼠标、VGA 适配器,XBOX 的价格还是非常吸引消费者,许多人都渴望得到如此全面的超级游戏电脑。

新式游戏机平台不仅可以开发出更好的游戏,还能使更多厂商受益,但在表面上往往是看不出来的。无论是 PC 还是游戏机,每个 3D 游戏都是一个杀手级的应用程序,必须借助强劲的硬件才能把游戏的精髓体现出来。比如《Quake 3》吸引了用户购买新显卡,nVIDIA 反过来又推出强大的产品,为游戏的未来铺路。如果没有足够的硬件支持,《Quake3》等漂亮的第一人称射击游戏也无法销售。可见,软件和硬件是互相依存的关系,而且对于游戏,这种关系比 PC 的重要得多。

在 PS2 搭售《Gran Turismo 3(GT3)》时,SONY 为游戏做了大量预算。CAPCOM 公司应该多射《GT3》,它促使 PS2 的用户群快速增长,销售非专一游戏变得更容易。《CAPCOM VS SNK 2》同时在 PS2 和 DC 上开卖,CAPCOM 赚得真开心。其他公司的游戏卖得更多,SONY 又反过来能从它们那里获得版税,弥补《GT3》的损失。不仅仅是大型开发商可以从中得到优势,连一些中、小型的开发商,或者超小型游戏开发小组,都能从广大的用户群赚更多的钱。毕竟,不是所有人都喜欢射击或格斗游戏,钓鱼、棋牌类简单的游戏也能抓住用户的心。正因为灵活的认可制度,SONY 才能以低于成本的价格销售 PS2 主机,"硬件赔钱,软件赚钱"已经成了游戏机厂商公开的秘诀。对于财雄势大的微软来说,用金钱开拓市场一直是其成功的策略,在 PC 界如此,游戏机界更是不少了。

游戏机厂商一直鼓励大预算的游戏,不但软件容易在整个平台的游戏中脱颖而出,资金的流动也会随之加速,最后受益的仍是游戏机厂商。

每个人都会指责或讥笑 PS2 使用 RDRAM 和只有 4MB 的缓存,但看到《Gran Turismo 3》、《ICO》和《Metal Gear Solid 2》,没人会再笑得出来。固定的平台让游戏厂商完全利用硬件的优势,既然 32MB RDRAM 和 4MB 显存都可以造出 GT3,不难想像光速架构的 DDR 和 nVIDIA GeForce 3 增强级 GPU,再加上像素/顶点描影,能表现出更加出色的游戏效果。那么,高端 PC 发展商肯投入大量金钱也是理所当然的事。另一方面,小型工作室在 PC 领域也难以发挥,把目光转向游戏机就会有不同的发现,在 PC 上不受欢迎的游戏,可能更适合家庭娱乐。我们不再只是傻傻等待 PC 软件商推出新游戏,还可以得到那些顶级的游戏机发展商的支持。而这一切只需区区 299 美元,买个性能更差的 GeForce 3 Ti 500 显卡都不止这个价。

当然,直到我们把 XBOX 买到手之前,想像都还只是想像,如果没有足够的软件支持,XBOX 同样会落得 SEGA DreamCast 一样的下场。现在,还是别管那么多,看看大家最关心的硬件吧。

三、硬件规格

nVIDIA XGPU——图形处理单元

- 233MHz 内核
- 图形芯片晶体管数量:6000 万以上
- 256 位图形内核
- 4 像素管道
- 单像素 2 纹理
- 双重可编程顶点描影
- 可编程像素描影
- 原始像素填充率:932M 像素/秒(233MHz×4 管道=932)
- 纹理像素填充率:1.8G 像素/秒(932 像素×2 纹理=1864)
- 几何转换能力:150 百万多边形/秒
- 多边形描绘能力:125 百万多边形/秒
- 持续多边形生成:100 百万/秒
- 微型多边型/粒子生成:125 百万/秒
- 全硬件支持微软 DirectX 8.0
- 全硬件支持 VertexXhaders(顶点描影)DX8
- 全便件支持 Pixe 1 Shaders(像素描影)DX8
- 可任意调节纹理尺寸,支持投影纹理
- 支持 CEM(cube environment mapping,立方环境映射)
- 支持硬件平滑表面镶嵌(可用矩形和三角形碎片)
- 共支持三种凹凸纹理:Embosing(内嵌)、Dot Product3(点生成)和 EMBM(environment mapped bump mapping,环境凹凸映射)
- 支持 S3TC(S3 Texture Compress,S3 纹理压缩,仅支持 S3 显卡)和所有 DXTC(Direct X TEXTURE Compress,DirectX 纹理压缩,以 S3TC 为基础)
- 支持独立面的简单剪切
- 支持 FSAA(Full Scene/Screen Anti-aliasing,全景/屏幕抗锯齿)

IGP(Integrated Graphics Processor,整合图形处理器)

- Intel Socket 370 处理器兼容北桥芯片
- 800MB/秒 AMD HyperTransport 内部总线互连技术
- 可选 HDTV(High Definition Television,高清晰度电视)输出
- 最高分辨率:1920×1080

nVIDIA MCPX 芯片组——集成声音处理单元

- 0.15 微米 7 层金属设计
- 192 2D 音频流
- 64 3D 音频流
- 实时杜比数字 AC-3 解码
- MIDI/DLS2,Direct X8 声音特效
- 10/100M 以太网适配器
- 支持 6 个 USB 端口
- 800MB/秒 AMD Hyper Transport 内部总线互连技术

其它

- Intel Pentium Ⅲ 733MHz CPU
- 64MB 200MHz DDR-SDRAM, SMA(Share Memory Architecture,共享内存结构)
- 显存接口 128 位 DDR
- 5X CAV(Constant Angular Velocity,恒定角速度)DVD-ROM
- 10GB 硬盘(Seagate 或 Western Digital)
- 4 个 USB 专用连接器
- Windows 2000 精简版+Direct X8
- 可选 DVD 视频回放模式
- 8MB 记忆卡辅助数据存储
- 定价 299 美元,软件价格给 49 美元/套

NGC——任天堂的新希望

GAME CUBE 简介

GAME CUBE 即"游戏魔方"的意思,是日本游戏厂商任天堂继 N64 游戏主机之后推出的新次世代游戏机。这台主机配备了 IBM 公司特制 0.18 微米制造技术的 Power PC 为主处理器,图形处理方面使用了 ATI 特制的 202.5 时脉显示处理器的"GEKKO",在硬件方面可以说是极其优秀的主机。

GAMECUBE(下称 NGC)的软件以少数精锐游戏为方针,任天堂以往的经典游戏的新作都会出现在这个"游戏魔方"上。

"任天堂",一个遥远而又熟悉的名字,是否能勾起各位美好的回忆呢?

●任天堂的杀手锏

任天堂在家用游戏市场曾经的辉煌是有目共睹的。有多少游戏迷没有玩过《超级玛里奥》和《塞尔达传说》呢?可以说,任天堂开创了游戏的一个新纪元。但是,任天堂近期在没落也是不争的事实,索尼接连推出 PlayStation 和 PlayStation 2,光芒完全盖住了 N64,任天堂在家用游戏机市场上呼风唤雨的美好时光一去不复返了。

大家都知道,电脑图形领域的技术发展可用"神速"两个字来形容。现在的游戏,如《QUAKE3》和《虚幻锦标赛》,其画面精美,场景逼真,让人瞠目结舌。这一切,主要归功于 3D 图形加速卡的发展。许多 3D 处理芯片的复杂程度,比现在最快的 CPU 还要复杂。而且,这些 3D 处理芯片配合游戏控制台也比以前简单了许多。世嘉就在它的 Dreamcast 中使用了 PowerVR 2,而微软宣布和它的合作伙伴 nVIDIA 共同推出 XBOX,采用的就是 nVIDIA 的 NV25 图形芯片。

现在,轮到任天堂发话了。从任天堂最近的一系列举措和计划中可以看出,毫无疑问任天堂将要全力对抗 PS2 和 XBOX。但他们所依赖的终极武器,被称之为 GAMECUBE 的游戏机到底怎么样呢?是否具有足够的冲击能力呢?

●技术规范

由于和 IBM 之间的合作关系,任天堂自然可以使用其最新开发的 CPU,Gekko(代号"月光")——

0.18 微米铜线工艺（405MHz）。Gekko 出自 IBM 的 PowerPC 体系，拥有 128KB 二级缓存，一级缓存分为 32KB 指令缓存和 32KB 数据缓存。64 位外部总线，工作频率为处理器频率的一半，也就是 202.5MHz，Gekko 的带宽可达到 1.6GB/秒。这个数字是 CPU 和图形处理器（Flipper）之间传送数据的能力，因此，现在不用理担心图形瓶颈问题了。

大家可能听说过 PC 机的 CPU 主机用来处理人工智能，物理运算和数据库，而图形渲染工作是由图形加速卡来完成的。GAMECUBE 大致也很类似，有人会把它看做是游戏机与 PC 机的混血儿。

●关于 Flipper

图形巨人 ATI 依靠 RADEON GPU 取得了重大成功的 ArtX 又有机会跟任天堂的 GAMECUBE 合作了。ATI 代号为 Flipper 的芯片拥有 5100 万个晶体管，核心尺寸 110 平方毫米，晶体管数目比奔腾 4 还要多，尺寸却只有它的一半，为了解决带宽问题，Flipper 内建了 1MB 内纹理缓存，1MB RGB 帧缓存和 1MB Z－缓存，估计带宽可达 22GB/秒。

如果处理器所需要的断据不在纹理缓存中，Flipper 将会访问另外 24MB 1T－SDRAM，其延迟时间伏计在 10ns 以下，应该能够承受。外部内存接口提供 3.2GB/秒的带宽，我们都知道，奔腾 4 和索尼的 Playstation2 所使用的双重 RDRAM 通道，理论上所能提供的带宽也是这么多。但任天堂的 1T－SDRAM 没有 Rambus 技术的响应惩罚问题，所以 GAMECUBE 的断据访问速度更快。另外，GAMECUBE 的数据块要小的多，因而效率更高。

ATI 并没有说明 GAME CUBE 到底能产生多少个多边形，据估计实际可以达到 600 至 1200 万个可用的贴图多边形。在这里说 GAMECUBE"实际达到"，是因为索尼的 Playstation2 所标称的惊人数字只是它的最大值。在实际应用中，加上纹理和光线效果后，是远远达不到这个数字的。所以 GAMECUBE 的硬件能力也是非常引人注目的，其中包括硬件光影（八个光源），反锯齿，环境映射凹凸贴图，实时纹理压缩，甚至还有硬件运动补偿。

Flipper 还为 GAMECUBE 提供了音频能力，这部分的工作频率为 101.25MHz。虽然 16 位 DSP 可以处理 64 路语音，但我们不要指望 GAMECUBE 有什么惊人的音频效果。据 ATI 说，GAMECUBE 的初始设计为双声道音频，这就是说那些豪华的家庭影院系统将英雄无用武之地。主板上有 16MB 100MHz DRAM 供音频处理器和其它子系统使用。

●DVD

任天堂放弃僵式卡带转而使用光盘作为游戏存储媒介。任天堂使用了类似 DVD 的技术开发一种 8 厘米的光盘，容量可达 1.5GB。这对任天堂来说有两大优点。其一，N64 的开发者向卡带中写东西麻烦的问题得以解决，以光盘做存储媒体要方便得多；其二，由于采用了非标准格式光盘，令其它厂商大为头疼的盗版问题也能得到有效的遏制。该驱动器的数据传输率介于 16MB/S 到 25MB/S 之间，访问时间 128 毫秒。

这种设计当然也有它的负面影响，最主要的，就是 GAMECUBE 不能像 Playstation2 那样播放 DVD。可能会失去，一些计划用最新的游戏机打造自己"娱乐中心"的人但任天堂再三强调，他们决定把 GAMECUBE 做成一个单纯的游戏机，而不是一个视听中心。毋庸置疑，他们打算在其它方面加以补偿。如 GAMECUBE 将配备 MODEM 和宽带扩展选项，以支持在线游戏。

●完全深入任天堂 GAMECUBE

GAMECUBE 在 9 月 14 日推出了，那么正式的技术深入介绍也开始了。接下来向大家详细讲述 GAMECUBE 的所有技术细节。

GAMECUBE 生产代号 Dolphin（海豚），属于一台纯粹的家用游戏机，没有集合太多影音多媒体功能。尽管在家用游戏机市场经营方面，任天堂曾经走错了路，但它也意识到新机种硬件技术绝不能含糊。为了避免和 SONY、微软正面冲突，任天堂把火力全部集中在游戏方面，所以硬件成本可以压得很低，售价自然也很吸引人。

GAMECUBE 并非只是任天堂一家公司完成的，它得到了许多公司的协助，其中不乏业界巨人，如：Matsushita（松下）、IBM、NEC、ATI、Macronix、MoSys、s3、Applied Microsystems、Factor 5、Metrowerks 和 Conexant。

Metrowerks 为 GAMECUBE 提供了 CodeWarrior 编译器，这是一种软件开发工具，让游戏开发者使用流行的编程语言来创造游戏，快速控制 GAMECUBE 系统和 Gekko 芯片的特性，降低编程难度。

NDL（Numerical Design Limited，数字设计有限公司）是中间件开发公司，设计了 NetImmerse 3D 游戏引擎，包含 API 工具等一大堆软件开发的必需品，同样能加快 GAMECUBE 游戏的开发速度。

●制造工艺——0.18 微米 NEC 嵌入式 DRAM 处理器

一、主机计算部分

（一）MPU——IBM Power PC Gekko

任天堂和 IBM 之间的交易金额高达 10 亿美元，Gekko 又属于 PowerPC 750 的扩展型架构，它的性能很有份量。因为主控制芯片 Gekko 只负责部分数据处理工作，不能称之为 CPU（Center Processing Unit，中央处理器），叫 MPU（Microprocessor Unit，微处理器）比较合适。

Power PC 是 IBM 的看家武器，属于新型 RISC（Reduced Instruction Set Computing，精简指令集计算机）芯片，同频率的工作效率比常见的 Intel 和 AMD 的 CISC（Complex Instruction Set Computing，复杂指令集）计算机芯片高得多。

（二）制造工艺……0.18 微米铜线互连

虽然 0.18 微米工艺不算是最先进的，P3 和 Athlon 早已经使用了，但铜线互连技术却是独门绝活，还没有其它家用游戏机处理器使用这种工艺（当中也包括 XBOX）。

在处理器的未来发展中，如果没有突破性的技术，是很难继续实现摩尔定律。现阶段，铜线互连就是使摩尔定律沿续下去的必要技术。

在硅晶片布线中，铝曾经被广泛使用。因为使用铝互连，芯片的布线工艺较为简单。1997 年 9 月，IBM 公司率先推出一种称为 CMOS 7S 的新技术，该技术在芯片电路设计中采用铜代替铝作为外部导电材料，使电路布线的尺寸更加微小，芯片处理逻辑运算的能力更强。

在此之前，尽管铜的导电性能非常优异，但由于铜芯片工艺需要使用复杂的设备，因此在半导体生产中，铜并不太受欢迎。而 IBM 开发的 CMOS 7S 铜芯片工艺则可以将 6 层金属集成到芯片中，从而大幅度提高了微处理器的性能。现在，芯片中的导线尺寸可以缩小到 0.2 微米，比一根头发丝还要细 560 倍。

CMOS 7S 技术可将 1200 万个门电路和 2 亿个晶体管集中到一块芯片中，而它的电源供应仅为 1.8V，现在，IBM 微电子部已经发售基于这种革命性技术的新一代 ASIC（Application Specific Integrated Circuit，特殊应用积体电路），GAMECUBE 也是受益者之一。

（三）时钟频率 450MHz

Power PC 芯片的频率一向不太高，IBM 的设计目标是尽可能挖掘芯片的潜力，而不是仅靠提高时钟频率来加速。虽然频率不高，但机身太小，散热依旧是一个大问题，所以 GAMECUBE 的左、右侧面，都有许多散热孔。

（四）CPU 运算速度

CPU 运算速度 925MIPS 由 Dhrystone 2.1 基准测试程序测得，这个软件对于整数 MIPS（Million Instruction Per Second，百万条指令/秒）的检查还是比较准确的。

（五）内部数据精度 32 位整数和 64 位浮点

（六）系统浮点运算能力

系统浮点运算能力 10.0G FLOPS（Floation Point Operations Per Second，浮点操作/秒）此得分已经包括 MPU、几何引擎和硬件光源处理三个硬件单元的运算能力。如果仅是 MPU 自己的能力那就太惊人了，PS2 的 EE 引擎也不过 6.2G FLOPS。

（七）外部总线带宽

外部总线带宽 1.6GB/秒 202.5MH，约等于 1.6GB/秒，是目前电脑芯片组（nForce，800MB/秒）的两倍。外部总线宽度 32 位地址，64 位数据采用 32 位寻址方式，仍然属于 32 位游戏机，大家千万不要再像当年那样，搞出 DC 是 128 位机的笑话。

（八）外部总线频率 202.5MHz

GAMECUBE 使用了多倍频技术，其中以 FSB（Front Side Bus，前置总线，即外部总线）为基准，CPU 的频率是外频的两倍，显示内核与外频相当，音频芯片是外频的一半。

（九）内部缓存

内部缓存是 32KB 八路一级数据缓存，32KB 八路一级指令缓存，256KB 二路二级缓存，一级缓存的容量与普通 PC 处理器差不多，二级缓存就少得可怜了，才 256KB，只相当于低端的赛扬 2 和 Duron。然而，这起码可以提高 Gekko 和 Flipper 之间数据交换的速度。

（十）系统主内存

系统主内存 24MB，反应时间为 10ns 或更低（1T－SRAM）

（十一）主内存带宽

主内存带宽 3.2GB/s，为了降低主内存和图形 LSI 混合内存的延迟，GAMECUBE 使用了 1T 内存技术和大容量缓存。10ns 的反应时间比 PC 机的普通 DDR SDRAM 还要慢，只适合复杂 AI 运算等非线性存取的数据，不能满足纹理压缩等线性存取数据的要求。但有了 5ns 1MB 纹理缓存的配合，再加上主内存 3.2GB/s 的带宽，即使内存容量较少，也应该问题不大。

（十二）附加内存

A 内存 16MB 100MHz。DRAM A 内存是 GAMECUBE 中的特殊部件，这种公用内存设计比较少见。通常，A 内存主要是音频处理器的缓冲区，也可以分配给其它低速的部件，节省了为每个部分配备高速缓存的费用。

二、系统 LSI 芯片

（一）系统 LSI——Flipper

GAMECUBE 采用了特殊的 LSI 设计，一颗芯片中引用了 3MB 的嵌入式 1T－SRAM，S3TC 硬件解压电路、硬件几何 T&L 引擎和可编程音频芯片。主要是为了降低软件的开发难度，让内核自动运算游戏代码，输

出结果数据流。

硬件规格对软件开发人员的影响很大，开发人员会不惜一切确保他们的游戏出现在顶尖的平台上，虽然便于开发软件并不一定能保证主机能够成功，但起码可以延生它的生命周期。SEGA 从过去的 Saturn（也是很难编写程序的系统）中得到了经验，因此在设计 Dreamcast 的最初阶段就考虑到了开发人员的需求，甚至引用了一个版本的 Windows CE 作为编程的选择。

任天堂也从中学会了这个道理，GAMECUBE 的硬件设计重点是使其成为一个简单并且强有力的开发平台，没有一昧地提高机能。相反，PS2 的软件开发难度比 GAMECUBE 大得多，程序员必须充分考虑 PS2 的特点，编写压缩、光照处理等算法。

就像面对电脑低级语言那样，如果要完全按照自己的意愿来工作，必须精通程序的每一部分。GAMECUBE 的自动算法，让程序员用同样的时间可以开发更多的游戏，它的游戏数量很快就会追上来。

系统 LSI（Large Scale Integration，大规模集成电路）芯片称为 Flipper，包含了 ArtX 的图形处理内核和输入/输出单元，它的面积比 IBM 的 MPU 还大，还加盖了生产商的标志。5100 万晶体管在数量上不算少，已经超过 PS2 GS（Graphics Synthesizer，图形合成器）的 4300 万，只是不及 XBOX NV25 的 6000 万。

NGC 的图形芯片性能和处理能力接近 Radeon2，当然比 PS2 好，但无法胜过 GeForce3，更远逊于 XBOX。可是，它也集成了类似 PS2 EE 引擎的 VPU1 部分，由 T&L 负责向量处理，接替了部分 MPU 的功能，否则性能也许更低。

（二）时钟频率——202.5MHz

Flipper 直接连接在外部总线上，时钟频率恰好是 MPU 的一半，202.5MHz 的图形内核频率，在现时来说，已经是比较高的，与 GeForce 3 的 200MHz 差不多，但低于 XBOX 的 250MHz。

（三）嵌入式帧缓存约 2MB，反应时间 5ns（1T－SRAM）

Flipper 的帧缓存分为 128Bank（可以看作是存储房间），它的数据存取要求没有纹理缓存那么高，相应地，也不需要太多的存储房间。

帧缓存也叫后置缓冲区，存放图形芯片渲染完成的画面，这个画面是经过所有特效处理过的，包括抗锯齿。在 PC 上，当上一帧图像出现到显示器之后，后置缓冲马上变成前置缓冲，把第二帧图像显示出来。双重缓冲就是通过前、后置缓冲区的反复交换，让预先渲染的图像可以早一步完成，提高渲染的速度。三重缓冲可增加一个额外的缓冲区，对某些应用有更大帮助。

GAMECUBE 的帧缓存用途与 PC 有所不同，它并非直接的显示缓冲区，每帧画面渲染完毕之后，由像素拷贝引擎把它发到主内存，再进行显示输出。

GAMECUBE 的帧缓存只包含了当前渲染完成帧的数据和 Z 缓存，此类设计有其特殊作用。图形芯片进行渲染前，先把三角形数据发送到 T&L 引擎，载入纹理之后，马上进行压缩，节省宝贵的内存空间。同样，双重和三重缓冲的数据也是存储在主内存中。

由到帧数据已经存储到主内存的指示后，DAC（Digital to Analog Converter，数模传换器）再到主内存中获取数据。这点和 PC 也有很大差异因为电脑显卡的 DAC 不会自己走到主内存获取数据，只能从显存中接收资料。

（四）嵌入式纹理缓存约为 1MB，反应时间 5ns（1T－SRAM）

Flipper 的纹理缓存分为 512Bank，同时可以对 32 个 Bank 进行存取，主要是考虑到纹理压缩的复杂处理。进行渲染的时候，T&L 引擎会发出一个请求，让它自动载入纹理，被固定存放在指定的 Bank 中。

MoSyS 是 1T－SRAM 的始作佣者，1T－SRAM 中的 SRAM 指 single－transistor DRAM（单晶体管 DRAM），而不是通常意义上的 SRAM（Static Random Access Memory，静态随机存储器）。1T－SRAM 使用统一架构隐藏了刷新时间，让 DRAM 如同传统的 SRAM 般工作。

高集成度的最大好处是减少芯片体积。有三条不同类型 64MB 内存放在一起，就很容易作比较了。其中 SDRAM 的内核面积最小，1T－SRAM 比 SDRAM 大 10～15%，比 SRAM 小 70%。1T－SRAM 与 PS2 GS 内的嵌入式 eDRAM 很相似，技术却更为先进。

有人可能会认为 1MB 纹理内存太小，但别忘了，Flipper 内核包含硬件 S3TC（S3 Texture Compress，S3 纹理压缩，以前仅支持 S3 显卡）单元，支持 6:1 的纹理压缩，在标准 24 位纹理的游戏中，1MB 1T－SRAM 最多可存储 6MB 数据。

PS2 的 GS 只有软件纹理压缩，没有充分利用到 eDRAM 的能力，纹理处理速度太慢，又不能大幅增加纹理数量，因此 PS2 游戏的纹理已经开始出现不足的情况。当然，这不能说 SONY 缺乏远见，在 2000 年之前，纹理压缩技术还未成熟到如此地步。

MoSyS（Monolithic System Technology，Inc.，单片电路系统技术公司）能够有超前的意识，真可谓一个冒险家，经过五年的研发，但它的行动终于得到业界的认可，随后事业就蒸蒸日上。

在传统的机器中，嵌入式内存主要是 eDRAM 和 SRAM。eDRAM 的特点是容量大、成本低，缺点是速度很慢；读电脑专业的朋友一定从课本上看过，它的速度很快，但集成度极低，占用大量物理空间，制作成本比 eDRAM 更高。MoSys 的 1T－SRAM 号称兼顾了两者的优点，大容量、高速度、低耗电。在标准逻辑内核中，只需要 1/2～1/3 传统 6T－SRAM 的面积，功耗仅为传统 6T－SRAM（六晶体管）的 1/4。相同的容量，却可以提供比 eDRAM 高 10 倍的性能。

（五）纹理读取带宽 12.8GB/S

1T－SRAM 的先进功能，让 GAMECUBE 可以处理许多复杂的场景，即使动用了 200000 个多边形，8 个光源，再加上凹凸纹理，游戏速度也能保持在 60fps（frames per second，帧/秒）。

（六）色彩和 Z 缓冲均为 24 位

（七）图像处理特性

雾化、子像素抗锯齿、8 个硬件光源、阿尔法混和、虚拟纹理设计、多重纹理贴图、凹凸环境贴图、MIP 映射、双线性过滤、三线性过滤、实时纹理压缩（S3TC）。

GAMECUBE 支持多种特效，并且能够在一个周期内完成 Alpha（阿尔法混合）、Bump mapping（凹凸映射）、Gloss mapping（光泽映射）和 Specular highlights（镜面高亮），或者在一个周期里完成多重纹理渲染，达到 Kyro 2（Power VR3）显卡的水平。

8 光源处理是目前最高级的光照效果，有许多显卡都支持 8 光源，开启此特效后，实时渲染的多边形生成能力将大为下降，如：nVIDIA 的专业级图形芯片 Quadro2（GeForce2 内核）只能生成 4M 多边形/秒。GAMECUBE 真的能达到 12M 多边形/秒吗？这很令人怀疑。不过，即使它真的能达到这个水平，XBOX 也一定比它快，X－GPU 的内核本身就超越了 Flipper 的水平，更何况多边形生成能力。

ST3C 是 S3（Sonic Blue）公司的专利，利用高压缩比的算法，把更复杂和颜色更丰富的纹理放入同样的存储空间，其效果比不压缩的低复杂度纹理好。6:1 的压缩比，意味着 8MB 内存空间可以装载 50MB 纹理，要在有限的内存中存放高画质纹理，压缩算法必不可少。

GBA——掌机之王

GBA 简介

GAMEBOY ADVANCE 简称 GBA，是任天堂推出的新一代便携式手掌机。GBA 凭借 32 位处理芯片的出色性能，以及高清晰度和高分辨率的彩色液晶显示屏，其整体游戏质量已经超过了以前红极一时的家用主机 SFC，直逼 PS。和现在的手掌游戏机一样，GBA 也备有不同机壳颜色的主机供玩家选购，分别有蓝色、橙色，以及两色按钮配搭银色、透明机壳四款，而主机的外型也和历代的 GB 有很大的分别，最大分别是屏幕的位置改放在十字键和 A、B 键之间。GBA 最大的卖点是完全支持现存的 GB 游戏，目前为止 GBA 已经有数万个游戏在开发之中。作为全世界销量最高的游戏主机，是任天堂理所当然的最大的摇钱树，性价比非常高。

GBA 硬件规格	
LCD	反射型 TFT 彩色液晶
画面尺寸	40.8mm×61.2mm
显示能力	最大发色数可达 32000 色
CPU 32bit	RISC－CPU＋8bit CISC－CPU
内存	32K Byte WRAM＋ 96K Byte VRAM（CPU 内部） 256K Byte WRAM（CPU 外部）
声音	剌叭、耳机插孔
通信性能	GBA 专用通信线，可同时四人对战
使用电源	A3 型干电池两节或 GBA 专用锂电池
电池寿命	A3 型干电池：约 15 小时 GBA 专用锂电池：10 小时
消耗电力	约 0.6W
尺寸	144.5mm（W）×82mm（H）×24.5mm（D）
体机重量	约 140 克
卡带	最大 256M bit（GBA 专用） 完全兼容 GB、GBC 卡带
参考价格	9800 日元
发售日期	2000 年 3 月 21 日

机型	GAME BOY	GAME BOY POCKET	GAME BOY LIGHT	GAME BOY COLOR
外形尺寸	148×90×32mm	128×78×25mm	135×80×29mm	134×78×28mm
重量	310g（含电池）	150g（含电池）	190g（含电池）	138g（不含电池）
屏幕尺寸	2.45 寸			
中央处理器	4.19MHz 8BIT			同，含倍速模式
内存	8KB			32KB
显存	8KB			16KB
发色数	黑白四级灰度			32768 色同显 56 色
解析度	点阵式 160×144dot			
液晶类型	反射型 STN 黑白			反射型 TFT 彩色
音源	矩形波 2 音，任意波 1 音，杂音 1 音			
电池	四节五号电池	两节七号电池	两节五号电池	两节五号电池
使用时间	连续约 15 小时	连续约 8 小时	使用背景光源约 15 小时，不使用 20 小时	连续约 20 小时
发售时间	1989 年 4 月 21 日	1996 年 7 月 21 日	1998 年 4 月 14 日	1998 年 10 月 21 日

COOL 秘技酷 EXPRESS WAYS

真三国无双 2(PS2)

●爆笑隐藏动画

在开头动画编辑模式,按住 R1L1 选再生确定就会出现隐藏动画。

超爆笑^0^

侍 - SAMURAI - (PS2)

●指令秘技

效果	输入指令
体力回复	在游戏暂停时的菜单画面中,同时按下 L1、L2 再输入上、下、上、下、左、右、□
增加刀的硬度	在游戏暂停时的菜单画面中,同时按下 R1、R2 再输入右、右、右、右、右、右、左、下、上、□
更换主人公	在主人公设定画面中把光标移到姓名栏,输入 L1、R1、L2、R2、L2、R1、L1、左、左、左、左、R2、□
全技解禁	对战模式中,按下 R1 后输入左、左、右、右、L1、L1、L2、L2、L1、右、左,就可以使用所装备刀具的全部招式

《蜘蛛侠》(PS2)

进入 SPEICALS 模式的 CHEATS 中可输入密码开启游戏的隐藏要素。如果把相同密码重复输入,该密码效果就会自动解除,而且密码效果无法通过记忆卡储存,每次游戏时需重新输入。

密码	效果
GIRLNEXTDOOR	使用 Mary Jane 进行游戏
HERMANSCHULTZ	使用 The Shocker 进行游戏
SERUM	使用 Scientist 进行游戏
KUNCKLES	使用 Thug 1 进行游戏
STICKYRICE	使用 Thug 2 进行游戏
THUGSRUS	使用 Thug 3 进行游戏
CAPTAINSTACEY	使用 Helicopter Pilot 进行游戏
FREAKOUT	使用 Matrix Spidey 进行游戏
REALHERO	使用 Police Officer 进行游戏
JOELSPEANUTS	使敌人 Q 版化
SPIDERBYTE	让玩家使用角色缩小
GOESTOYOURHEAD	让玩家使用角色 Q 版化
ARACHNID	开启所有格斗技、GALLERY 模式、LEVELWARP 版面
ORGANICWEBBING	无限使用蜘蛛丝
KOALA	可以让角色习得所有格斗技
ROMITAS	暂停游戏后可通过 NEXTLEVEL 选项到下一关
IMIARMAS	在 LEVELWARP 中可选择任何一关进行游戏
DODGETHIS	攻击速度减慢,攻击力上升
UNDERTHEMASK	以第一人称视角进行游戏
CHILLOUT	以 SUPERCOOLANT 为 Green - Go bln 的滑翔器降温
HEADEXPLODY	开启 TRAINING 中的隐藏版面

●使用 Green Gobln 的简易方法

在 SPEICALS 模式的 CHEATS 中输入 ARACHNID 开启各版面,然后以 HERO 或 SUPER HERO 的难度在主模式进行游戏,再暂停退回标题画面。接下来进入 SPECIALS 的 LEVEL WARP 中选择 Conclusion 直到播完所有片段返回标题画面,在 SPEIALS 的 SECRET STORE 到最下层的 Green Goblin 中设定为 NO。重新开始游戏后,电脑问玩家是否 Reset Bouns Point,这时候要选择 NO,便能以 Green Goblin 开始游戏。

太空频道 5 II(DC)

●银河一模式

进入游戏后紧按着 L 和 R 键,然后依次输入 B、B、上、左、A、左、A、左、A

《梦幻之星网络版》(DC)

●选择各职业的新服饰

只要在设计新角色时在角色名字输入以下名字,成功时就会听到效果音,而角色服饰亦增加了两种。

职业	输入的名字
HUmar	KSKAUDONSU
HUcast	RUUHANGBRT
HUneweal	MOUEOSRHUN
RAmar	SOUDEGMKSG
RAcast	MEIAUGHSYN
RAcaseal	NUDNAFJOOH
FOmar	DNEAOHUHEK
FOnewm	ASUEBHEBUI
FOneweal	XSYGSSHEOH

●穿墙和穿闸

首先把角色贴近墙或闸的边缘,然后不断顺时针方向转圈,多试几次便可以成功了。

《光明之魂》(SHINING SOUL)(GBA)

●道具复制

有两只 GBA 连线,放下要复制的物品,1P 与 2P 同时站在道具上,要求两机同时显示出道具名,然后由 2P 先拾起,约半秒不到 1P 也拾起。这样就完成了。

●药草无限生成

方法其实很简单,在装备画面把不需要,或没用的东东选中,再选择 Drop,然后就会凭空出现药草。

《CAPCOM VS SNK 2 EO》(NGC)

●挑战超级 BOSS

秘技 1:VEGA 或吉斯的乱入方法

在第 4 战终了时为止:

1. 从没发生过 TIME OVER 的情况(无关胜负)
2. 取得过 6 次以上的先制攻击
3. 超杀 ko 合计 3 次一下

满足上叙全部条件,则第 5 战开始前会有 VEGA 或吉斯乱入,小心了!

秘技 2:进入普通的 BOSS 战

到决战终了时为止:

1. GP(groove point)1000000 以上获得
2. 合计 4 次以上超杀 KO
3. VEGA 或吉斯曾乱入
4. 两次以上以怒爆发状态下的 MAX 版超杀获得胜利

满足以上两点就会进入普通 BOSS 战(豪鬼或卢卡尔)

秘技 3:真 BOSS 战

到决战终了时为止:

1. GP(groove point)1500000 以上获得
2. 最低一次超杀 KO
3. 普通 BOSS 战胜出

满足以上两点就会进入真 BOSS 战(S 豪鬼或 G 卢卡尔)

秘技 4:BOSS 战分歧条件

1、5、9 回,乱入战 VEGA,普通战豪鬼,真战 S 豪鬼

2、6、10 回,乱入战吉斯,普通战豪鬼,真战 s 豪鬼

3、7、11 回,乱入战 VEGA,普通战卢卡尔,真战 G 卢卡尔

4、8、12 回,乱入战卢卡尔,普通战卢卡尔,真战 G 卢卡尔

0 回　以上 4 种随机

秘技 5:战胜普通,会出现 GROOVE EDIT 模式

秘技 6:真胜利后,可使用 S 豪鬼和 G 卢卡尔





金手指

机动战士高达 基连的野望

~吉恩独立战争记~

机种:PS2

按 R2 启动 L2 关闭

关闭的用意是在于敌人也会有此优势,所以必须在己回合结束前关闭。

必须码

EC850EC8 1456E79B

开发指令无限

0C8160F6 1456B20C

1CD3D3E0 14D6CFC8

0C8160F6 1456B10C

1CD3D3E0 14D9CFC8

全兵器生产可能

1CD3E83C 0456E7A1

1CD3E864 0456E7A1

1CD3E89C 3854E7A6

1CD3E8B0 3854E7A6

外交指令无限

0C8160F6 1456B20C

1CD3CA10 14D6CFC8

0C8160F6 1456B10C

1CD3CA10 14D3CFC8

生产时资源不减

0C8160F6 1456B20C

1CD3F700 14D6CFC8

0C8160F6 1456B10C

1CD3F700 14D3CFC8

生产时指令不减

0C8160F6 1456B20C

1CD3F7E4 14D6CFC8

0C8160F6 1456B10C

1CD3F7E4 14D3CFC8

技术研究时指令不减

0C8160F6 1456B20C

1CD3DCD8 1476CFC8

0C8160F6 1456B10C

1CD3DCD8 147ACFC8

改良时指令不减

0C8160F6 1456B20C

1CD3D6A4 1496D7C8

0C8160F6 1456B10C

1CD3D6A4 1493D7C8

纵横四海 ALL OF THE WORLD

责编/BLUE

电子游戏编年史（中）

1989-1992 黄金时代的来临

1990

任天堂发发行的“超级马里奥3”成为游戏卡带历史上最畅销的产品。尽管有来自于Genesis和PC-E的竞争，任天堂在这一年中还是获得了相当大的成功。

当然，除了欣喜之外，烦恼也应运而生。任天堂和Blockbuster就电子游戏租赁一事对簿公堂，任天堂认为电子游戏的租赁影响到了电子游戏的销售。当法庭宣布电子游戏可以被租赁的时候，任天堂对Blockbuster又发起另外一击，控告Blockbuster非法复制已经注册版权的任天堂电子游戏说明书。这一次，法律的天平倒向了任天堂一边。

SNK发行了街机游戏制式和家用游戏机制式的24位NeoGeo。其图像和音色甚佳，MD和PC-E与其不可同日而语，可是它高达399美金的价格却使它的销量大打折扣。

SEGA利用其在街机领域取得的胜利果实，不断将成功的街机大作向家用电子游戏领域移植。

NEC发行手持电子游戏机，它是电子游戏机历史上第一款可以玩复杂的家用电子游戏的手持游戏机。

Commodore宣布其CDTV问世，基本上来讲，这是一个没有键盘的计算机。在其为数不多的几个家用互动娱乐系统中，它是第一个既强调游戏又强调教育功能的。另外，它所使用的软件是光盘而不是卡带。

1991

这是具有历史意义的一年！任天堂发行了SUPER FAMILY COMPUTER(SFC)，也就是我们大家所熟悉的超级任天堂。SFC的CPU采用了麦金托什的65816，时钟频率为3.56MHZ/S，音源为SONY数码8音源，游戏画面解析度可达到250×224，总发色数为32768色，而同屏发色数可达到256色。同时，SFC拥有两个卷轴能力，但比MD多出了放缩功能。

SFC缔造了一个游戏历史上的黄金时代，当时除了SEGA以外的游戏开发商几乎都在为SFC制作游戏。其全球销量在全球超过3000万台，后发先至，任天堂再次成为游戏业界的霸主。

同年，SEGA推出了重量级大作“索尼克”，并希望它有一天可以成为征服任天堂SFC的推动力量。“索尼克”极具特色的游戏系统迅速成为玩家关注的焦点，对于当时的玩家来说，在“超级马里奥”和“索尼克”之间做出选择是一件很困难的事情。但是，也有评论家指出“超级马里奥”在设定的严密方面还是略胜一筹的。

索尼公司和任天堂公司联合宣布一项计划，即索尼公司将为任天堂公司的SFC系统开发一款价值700美金的CD播放机。

Galoob玩具公司发行的Game Genie游戏激怒了任天堂公司，因为此游戏教人们如何在玩任天堂娱乐系统的游戏时欺骗系统，从而更容易的取胜。任天堂认为这个游戏会降低它游戏系统的长期价值，便试图阻止Game Genie游戏的销售。

Capcom发行了“街头霸王2”，这款作品给街机游戏业带来了新的生机。十几岁的青少年成群结队地涌入街机厅，当时“街头霸王2”几乎成为所有街机厅必备的游戏。与此同时，许多厂商开始投资于更加成熟的体感类仿真游戏。

已经黯然无光的雅达利突然宣布开发Panther——一种新型的32位游戏系统，希望借此来与SEGA和任天堂公司相抗衡。

1992

尽管与任天堂有合作关系，Capcom和Konami还是为SEGA的MD开发软件一事进行积极的磋商会谈。最终，他们为MD发行了软件，可是那决不是他们的倾力之作。

SEGA急匆匆地为节日的到来准备“索尼克2”，这款游戏取得了惊人的销量，以至于索尼克——这个小刺猬成为马里奥大叔最具威胁的挑战者。

SEGA马不停蹄，以299美金的零售价发行SEGA CD，希望能够进一步扩大市场。但是，SEGA却在技术方面加以限制，拒绝开发商使用此系统独有的图象处理工具。美国的SEGA公司则将大部分精力聚焦于开发一系列的互动式电影。

JVC在日本发行了Wondermega。Wondermega是MD和SEGA CD的结合体，零售价为620美金。

这一年还发生了一件对未来产生重大影响的事件——索尼和任天堂放弃了他们的联合CD外设，尽管索尼已经极有口碑地完成了原始样板的部分。外界盛传索尼的律师使用伎俩，使任天堂和索尼签署了一份偏向于索尼的协议，从而使得索尼可以从任天堂高级任天堂游戏系统CD的驱动游戏中瓜分到本属于任天堂的一部分利润。任天堂于是宣布将与菲力浦联手开发同时兼容于菲力浦CD-I的CD-ROM。索尼公司被激怒了，他们停止了一切关于SFC游戏系统的游戏，并且废弃了专门为任天堂而开发的光盘游戏系统——这其实就是后来“PlayStation”地原型。索尼同时还让他的工程师开发一种32位的游戏机，并且故意令此游戏机仅能使用CD光盘，借此来出一口胸中的恶气。

3DO——一家由Electronic Arts的创始人Trip Hawkins所开始的公司，宣布发行一种新型的32位家用游戏机。3DO主要的支持来源于松下、时代华纳和MCA。3DO并不打算自己来生产任何的家用游戏机，Hawkins的梦想就是3DO家用游戏机能够成为一种标准，并被不同的制造商所发行。

1993-1997 32位时代的开始

1993

松下发行3DO家用电子游戏机，它是第一个营销3DO硬件的公司。最初，评论家对此颇为热心。在当时，人们普遍认为3DO唯一的缺陷就是其高达699美金的价格。

同年，雅达利决定越过32位这一代，直接进入64位时代。于是，公司发行了名为“美洲虎”的新型游戏机，并宣传它为第一台64位的家用电子游戏机。雅达利公司不断强调这样一个事实，那就是“美洲虎”是在美国由IBM生产的。

任天堂和SEGA自然不会面对对手的行动而无动于衷，他们相继宣布了下一代的游戏系统。任天堂的计划由硅谷图像公司开发一个64位的游戏系统，而SEGA则宣布它的下一代主机Saturn将会是一个32位或64位的系统。

随着游戏业界竞争的激烈，软件制造厂商也各出奇招。美国国会注意到，电子游戏暴力问题日益严重。“真人快打”和“午夜陷阱”中的暴力问题激怒了康那狄格洲和威斯康星洲的参议员Joseph Lieberman和Herbert Kohl。他们对电子游戏发起了调查，并威胁说要以某种形式禁止电子游戏。最终，他们还是做出了让步，要求也趋于温和，要求在整个行业范围之内应该存有电子游戏评级系统。

11月，SONY出资成立了自己的全资子公司——索尼计算机娱乐公司，简称SCE。这个公司的主要业务就是进行家用游戏机以及相关游戏软件的开发、销售。

1994

美国娱乐软件监督委员会正式成立，其职责是对电子游戏的内容和性质进行评估。在游戏的发售的时候，其外包装上都会标明醒目的字母和记号，让消费者知道每个游戏的推荐年龄，以及这个游戏是否含有暴力内容。

任天堂发发起攻势，准备重新夺回对电子游戏机市场的控制。公司认为其新型的Super-FX芯片游戏，如“星际狐狸”(Star Fox)等，可以增加任天堂的竞争力，从而更好地与SEGA公司以及其32或

64位电子游戏机竞争。任天堂在一次贸易展示会上推出了"大金刚"等作品，这使翘首以待的公众颇为诧异(因为他们一直在期待有关任天堂新型64位电子游戏机的消息)。可是任天堂方面却认为他们此举是想要表明，即使是SFC慢速的中央处理器也可与3DO和美洲虎相匹敌。

SEGA终于发行了所谓的32位家用电子游戏机——售价179美金的32X。32X是一个可以使MD运行新型32位电子游戏的外围设备，SEGA试图借此打破先前雅达利美洲虎和松下3DO的销售记录。其街机游戏的家庭版，如"VR赛车"等都被公众欣然接受。可令人费解的是，SEGA宣布要发行的游戏都带有明显的美版特征。当时没人能知道这个公司计划在未来如何发展这款电子游戏机，而且SEGA似乎根本就不想将此游戏机在日本市场投放。

任天堂发行了Super Game Boy——它是一个可以使Game Boy游戏卡带在SFC中运行的适配器。

发行日本新的家用电子游戏机

11月，SEGA迎来了又一个历史时刻，其历史上最大的功臣——Saturn上市，Saturn为SEGA创造了公司历史上的最高硬件销售纪录。

12月，SONY公司的PlayStation在日本上市，向着自己从未涉足的游戏机商场发起迅雷不及掩耳的进攻。

1995

Saturn原本定于九月二日星期六在美国上市，但SEGA却采取了更为迅速的行动，出人意料地在五月发行了此系统，标价为399美金。但是，Saturn的销量很低，第三方开发商在一开始就被SEGA公司在其毫无思想准备的情况下被踢出了局外。

SEGA和3DO准备宣布他们关于建立合资公司来开发3DO M2 64位技术。尽管有关于此的会晤断断续续的持续了将近一年，可是这个计划却在最后一刻流产了。由于一直在期待64位技术的合作，3DO的研发进程大大放慢了。最终，松下公司掌握了M2技术，并将其在家用电子游戏机以及其他家用电器上应用。据报道，松下公司为此支付了一亿美金。

3月28日，SNK首次为移植到SATURN的街机游戏"格斗之王95"推出一款16Mb的ROM带，以加强移植后的素质表现。不过由于ROM带只能在这款游戏中使用并不合乎经济原则，因此后来发售了8Mb带，及由CAPCOM推出的4MB带。

任天堂推出了新型的游戏机Virtual Boy——一个32位的便携式游戏机。批评家一个接一个的抨击此系统，任天堂也承认此系统有一定局限性。可是GAME BOY的销量却一直很强劲，这种状况一直持续到任天堂自己的换代机种上市为止，可以说，GAME BOY为任天堂赢得了开发新机种的事件，并维护了任天堂游戏市场的稳定。

索尼在美国发行PlayStation，标价为299美金，比预期价格要便宜100美金。其销量很好，并且一系列游戏博得了媒体和消费者的一致好评。

尽管有CD外围的发行，可是雅达利美洲虎的销量依然持续下滑。CD外围曾激起了消费者无数的期待和希望，可是在雅达利总裁的眼中，CD外围从上市之日起便已经奄奄一息，濒临死亡。

任天堂推迟了其64位游戏系统的上市时间，任天堂公司还告诉其热心的游戏迷，让他们再多支持任天堂16位系统几个月。最终，任天堂在贸易展览会上展出了N64。同时，对应游戏"超级马里奥"易于操作，它给众多游戏玩家留下了深刻的印象。可是不断有谣言传出，说任天堂为此游戏机所开发的游戏甚少。

SEGA觉得自己在推出SEGA Saturn系统和为SEGA MD推出几个外围设备之后，反而使公众混乱了。于是它停止了内部的Neptune计划。所谓Neptune计划是一个可以将Genesis与32X和Sega CD外围设备相结合的系统。SEGA还放弃了对SEGA CD和32X的支持。

据称，在日本N64发行时，几乎引起了暴乱。但是由于改进了很多的分销系统，终于使得消费者可以从当地的便利店中很方便地买到N64。任天堂享受着新的销售记录，很快就将第一批存货售空。可是几个星期之后，由于缺乏可选的软件，N64的销量直线下滑。关于软件太少的谣言不幸被事实所证明，N64的新软件发行间隔都在几个月以上。

1996

索尼将PlayStation的价钱降至199美金，并宣布将上市一批更多、更吸引人的游戏。

SEGA被迫跟跌，主动降价。可是从开发商方面传出的关于SEGA未来战略的消息却对SEGA造成了巨大的负面影响——盛传SEGA公司将停止开发SS硬件，而更多地将人力和物力投入到对其它系统的家用转化研究之中。

与此同时，掌握3DO M2技术的松下公司并没有向公众展示他的新机器，而是让3DO来谈论即将到来的游戏时代。一时间，"CD游戏"似乎就是未来家用游戏机的唯一形式，人们开始深深怀疑游戏卡带的生存能力还有多强。

当街机游戏面临着又一次并不出人意料的衰败期时，一系列的仿真游戏开始在街机厅中流行起来，其中包括滑雪和滑水等。正如前一时期各种各样的枪击游戏充斥街机市场一样，市场中的打斗游戏也已经趋于饱和，街机厅不可避免地开始转向体感类。家用电子游戏与街机游戏的素质距离日益缩短，所以街机领域必须在硬件上加大力度，这样才有希望将玩家拉回街机厅。

SS在日本的销量和回报率很高，可是在美国的销量和回报率却出奇的低。

任天堂卖出第一百万张游戏卡带，消息发布时，正值经销商赔钱抛售16位游戏卡带的存货之际。

SEGA在全球范围之内损失惨重，因为他的仓库里满是16位电子游戏的存货。而Acclaim，这个以前被华尔街所看好的公司，与SEGA的遭遇相似，只不过它的损失还要大。

雅达利Corporation与生产计算机硬件的公司JTS合并，并官方宣布停止美洲虎的生产线。

在很多在线新闻媒体向公众披露32位手持电子游戏机的计划之后，任天堂承认了Atlantis的存在。Atlantis是基于RISC技术之上的电子游戏机，正在被任天堂欧洲和日本的承造者开发。可是不久后，Atlantis的发行计划在逐渐逼近的"N64"计划面前黯然失色，遂被取消。

过去的风云人物诺兰·布施奈尔重出江湖，以Aristo Games公司董事长的身份重新参与到电子游戏行业之中。Aristo Games公司是一家专为娱乐场和酒吧安装网吧的公司。

任天堂N64终于在美国的发行，三个月内卖出了170万台。那些曾经对此系统持怀疑态度的第三方开发商们一涌而上，争先恐后地想要拥抱这个他们曾经质疑的卡式电子游戏机，因为他们意识到可以靠这款新机器的流行度赚到大把大把的钞票。

据报道，PlayStation的销售在圣诞节购物黄金季中，给索尼公司带来每日高达一千两百万美金的进帐。且PlayStation依然保持它在全球范围之内的强劲势头，成为新一代家用电子游戏机的第一名。电子游戏行业经历了高额利润的一年，而且电子游戏软件的价格正如人们所预期的那样在变化着。

本年的六月十五日，Videotopia——一个展示有关于电子游戏发展历史的旅行博物馆在匹兹堡的卡内基科学中心开幕。

任天堂终于停止了一切关于Virtual Boy的研发，因为它注定是一个失败品。任天堂公司将它的失败统统归罪于它的设计者——为任天堂公司服务30年的横井军平。虽然横井军平同时也是极为成功的Game Boy的负责人，但这次的失败却是不能原谅的，横井军平颜面扫地地离开了任天堂公司。随后，他建立了自己的R&D公司。

1997

索尼和任天堂在备受关注中开始了新的一年。

在1997年初，索尼对外宣布，它在美国拥有一个可组装三百二十万台游戏机的组装基地。其中的三分之一已经在上一年度的圣诞节购物黄金季中售出。任天堂公司则表示，公众对N64的需求是如此之大，如果他们当时能生产足够多的游戏机的话，那么他们的销量就会突破两百五十万台。

PlayStation是索尼发行的众多电子产品中最受欢迎的一个。同时四月份的数据表明PlayStation也是世界范围内最受欢迎的电子游戏机。此外，PlayStation在日本卖出了五百万台，在美国卖出了四百万台，在欧洲是二百二十万台。四个月后这些数字几乎翻了一番，因为又有两千万台被售出。有分析家指出，公众对PlayStation的热情将会持续到1998年。

索尼以750美金的价格在美国发行Yaroze。Yaroze允许使用者在自己的家用电脑上设计PlayStation的兼容游戏。

任天堂在大力推广N64的同时，不声不响地发行了SFC的轻巧版，售价为100美金。它的出现使所有的人惊讶不已，因为这款更苗条的SFC是在任天堂宣布其将不再开发任何16位的电子游戏产品这个消息后的第四个月推出的。

在春天，任天堂宣布公众期待已久的旗舰级电子游戏——"赛尔达传说64"将推出，改作仍会以游戏卡带的形式发行。这条消息使很多人开始认为传说已久的64DD将永远都不会发售，任天堂公司对此予以否认，并且说电子游戏卡带版本将和64DD版本一起在1997年底发行。

几个星期之后，任天堂宣布N64 DD的发行日期将会被推迟到1998年的三月。而"赛尔达传说"的卡带发行日期则不变。

在十一月份，任天堂在太空世界博览会上展示了它操作性极强的"赛尔达传说64"。同时，它宣布64DD又一次被推迟，将会在1998年六月与公众见面。

欧盟经济委员会新通过的法律规定，任天堂再也不能将开发与任天堂系统兼容的电子游戏的特权卖给欧洲软件公司。而且所有以前为N64开发游戏软件的公司在以后也不必只为N64开发游戏。新的法律还禁止任天堂成为游戏卡带的唯一制造商。

与此同时，SEGA也正在为谣言所苦恼。许多分析家预言SEGA将要超越Saturn而选择64位的家用电子游戏机，并且这款新机器将会有内置的鼠标和一个六速或八速的光盘只读存储驱动器。SEGA公司很快就出来避谣，说他们在1997年内不会推出新的家用电子游戏机，并且公司将会"站在Saturn的一边"。

但是，有关传言被证实是存在的。据披露，Lockheed Martin在过去的一年之中向公司提供了好几份关于新的家用电子游戏机的提案，最终SEGA决定设计下一代平台。新系统代号为黑带(Black Belt)，它是基于3dfx的Voodoo图象系统技术之上的。新的主机由日立公司新的SH-4处理器驱动，该处理器具有每秒200赫兹的速度，并且具有每秒运算三亿五千万个指令的能力。黑带有一个光盘只读存储驱动器，可是SEGA没有任何使它与DVD兼容的计划。

结果证明黑带是SEGA的美国公司自己所开发的一个系统，SEGA日本公司也在忙着开发Saturn的后继产品——Dural，而Dural则是采用的PowerVR芯片。当SEGA决定采用Dural系统之后，许多SEGA美国公司的设计人员便辞职了。而且3dfx就SEGA撕毁合同一事向法庭提起诉讼。

在年底的时候，SEGA将它新的家用电子游戏机重新命名为Katana，Katana在日语中的意思是"剑"。SEGA计划在1998年10月在美国以199美金的零售价发行它的新电子游戏机——Katana。

从索尼公司内部传出的消息暗示索尼公司将计划推出一种新型的64位家用电子游戏机。这款机器将配备有一个附加的RAM，并且将采用R4000芯片和一个四速的光盘只读存储驱动器。它可以兼容DVD，并兼容业已存在的PlayStation软件。索尼公司并没有承认此传言，它的官方代表只是说PlayStation 2要等到1998年才会上市。

在新世代主机传言四起的同时，如火如荼的价格大战也拉开了帷幕。任天堂日本公司在二月二十七日宣布，他们会在三月十四日在日本范围之内将N64的价钱降至137美金。在二月二十七日，索尼则宣布它将在美国和澳大利亚将PlayStation的售价降至200美金。可就在一周之后，即三月三日，索尼的美国计算机娱乐公司则宣布他们将把PlayStation的售价降至149美金。任天堂公司的George Harrison对外表示，索尼的这次降价行为不会波及到任天堂公司，因为任天堂并没有类似的计划。可是三天以后，日本的报纸却引用山内浦的话，说任天堂计划在三月底再将N64降价五十美金。任天堂美国公司立即出来澄清，所有的误解都源于错误的翻译，并且它重申任天堂不会降价。两星期之后，任天堂将N64的价钱降为150美金。SEGA则在六月将Saturn的售价降至150美金。

SEGA Saturn在日本依然非常流行，SEGA日本公司宣布他们将通过日本最大的便利店的自动售货机来独家经销Saturn软件。第一个将要以此方式发行的作品是"Digital Dance Mix"。

相比于家用硬件市场的激烈竞争，街机游戏厂商也不敢丝毫怠慢。SEGA在美国和日本推出了它的重量级街机游戏"Super GT Scud Race"，但是它并没有宣布会有Saturn版本推出。Capcom在日本发行了期待已久的"街头霸王Ⅲ"，此游戏并没有引起公众多大的兴趣。

在十一月，SEGA频道宣布它将在1998年六月停播。这个消息使人吃惊不已，因为此前公司并没有什么不良的征兆。可是不幸的是，在PlayStation和N64的巨大威胁下，SEGA的硬件市场正在逐步走向灭亡，由此SEGA频道的赞助商的数量也随之大幅减少。

SEGA在1月23日宣布它将与日本的玩具公司BANDAI在十月一日兼并。新公司的名称将会是SEGA BANDAI。可是问题也大量存在，例如BANDAI计划继续以第三方开发商的角色为PlayStation开发电子游戏。BANDAI决定终止它并不被看好的Pippin，因为它对于Saturn的Netlink而言是一个直接的竞争。BANDAI的董事会在三月二十六日通过了与SEGA兼并的议案，可是仅仅是在两天之后，他们的态度发生了一百八十度的大转变，他们对外发布消息说他们的员工极力反对与SEGA兼并。BANDAI的董事长对此兼并计划的失败负有全责，他不得不引咎辞职。

其实BANDAI与SEGA兼并计划破产的原因十分简单，在1996年的十一月，BANDAI在日本发行了"宠物蛋"，它立刻为公司带来了滚滚财源。"宠物蛋"很快的在日本引起了轰动，原本16美金的价格被炒做到上千美金。BANDAI已经用不着SEGA的帮助，商场上的起伏波折果然是无法预测的！

BANDAI在五月在美国发行了"宠物蛋"。F. A. O. Schwartz——这个第一个卖"宠物蛋"的商店，仅在三天之内就将所提供的三万台存货销售一空。BANDAI紧接着就发行了"宠物蛋"的家用电脑和GameBoy的版本。不久之后，其他的公司也纷纷发行了自己的电子宠物。

为了与Game Boy进行竞争，虎牌电子公司发行了黑白的手持电子游戏系统game. com。game. com的特点就在于它有几项内置的附加功能，如计算器，地址、电话号码的数据库、日历、以及纸牌游戏等，它还具有一个光笔和触摸屏技术。game. com还可以外挂一个标准的个人电脑鼠标，这样就可以上网来收发纯文本的电子邮件。

在1997年十月四日，Game Boy的发明者横井军平卷入一场交通事故之中。当五十六岁的横井下车来查看车子损伤的时候，他被另外一辆车撞倒并致死。

任天堂宣布它将重新致力于便携式电子游戏机系统——Atlantis的开发工作。当初由于Game Boy便携式游戏系统没有取得公司所期望的成功程度，任天堂公司便将Atlantis的计划搁置。Atlantis将是一个具有强有力中央处理器32位的电子游戏系统，它可以连续工作三十个小时而不必换电池。任天堂还透露有关此系统的配套元件将在年底交给第三方开发商去做。

GameTek，这个在任天堂FC时代耳熟能详的软件厂商开始经历比其预期还要低的不景气销量。销售情况变得如此恶劣，以至于它的首要开发者被迫在圣诞节购买黄金季节来临之前申请破产保护。

在七月，日本的一份报纸报道：在采访中，松下公司的官员提到M2计划已经被终结，且公司的整个家用电子游戏机部门的人员也已经被遣散。松下公司立即出来澄清说记者误解了公司这位领导的意思。松下公司还声称他们已经作好了要将M2与10个电子游戏一起发行的准备，可是他们要暂时压住这个游戏机的发行计划，因为市面上业已存在太多的竞争对手。之后不久，松下公司的董事长便发表声明说M2技术根本就不会作为家用电子游戏机被发行。松下还暗示，M2的技术也许作为一种全能家用电子游戏机——也就是3DO和菲力浦公司CD-i原来想要开发的那种家用电子游戏机的一部分而重新露面。

在十一月，仅有三年历史的VM实验室对外宣布它将致力开发一种新的家用电子游戏机，并且让这款新机器在1998年晚些时候与公众见面。VM实验室的头头宣布这个"X计划"是事实，但是他除了透露他们会和3DO公司当初一样，将制造工作交给很多其它公司去做以外，没有再透露其他细节。

美国亚力桑那州在新的法案中对暴力下了定义，此法案将零售商向未成年人提供、销售或展示暴力材料(包括电子游戏)的行为定为一种罪行。这个法案将暴力定义为"对折磨、性攻击、野蛮行为、肢体残缺、谋杀等，进行图象的、血腥的描写。"

负责美国游戏评估的头脑级人物——参议员Kohl和Leiberman在他们的年度审核报告中指出，电子游戏行业基本上遵从了他们的建议。总体而言，参议员还是满意的。到1997年年末时，大多数的厂商都在他们的电子游戏外包装上标明了评估的等级。参议员们对电子游戏的零售商有些不满，因为大多数都没有政策来防止未成年人获得成人题材的电子游戏。

1998-???? 现代阶段

1998

尽管SEGA已经官方承认它正在开发新的128位系统，可是新系统的名字仍然不为人知。原来的代号是Dural和黑带，直到1998年年初，此系统才被正式命名为Katana。同时SEGA透露此系统将会采用微软的Windows CE来运行系统，这就意味着它可以更简单地与个人电脑之间的游戏进行转换。

Katana在五月被展示，其独到之处在于它的视觉记忆系统。这个记忆装置可以与主机的控制器相连，同时它也可以是一个独立的游戏设备，有着类似Tamagotchi的图像效果。

随着时间的推移，SEGA宣布它将于十一月在日本发行Katana。尽管美国的发行要等到1999年，可是SEGA的美国公司已经开始计划投放一亿美金来作为发行费用。在年中的时候，SEGA公司宣布将Katana再次改名为Dreamcast。伴随着天花乱坠的广告宣传，Dreamcast与公众见面，于十一月二十七日在日本开始销售。开始提供的十五万台机器很快就卖光了，同时还卖出了十三万两千份"VR战士3"。

SEGA发行了街机互换机版——Naomi，公司承诺它将具有现在SEGA的Model3的能力，而售价仅为其三分之一。因为Naomi与Dreamcast使用同样的芯片设备，所以将电子游戏从街机机版移植至家用电子游戏机上易如反掌。同时它甚至还提供了更多的功能，例如在Naomi中提供了一个视觉记忆系统槽，来与Dreamcast交换数据。

在SEGA与BANDAI的合并计划破产之后，SEGA的总裁Hayao Nakayama辞职，取而代之的是SEGA美国公司的董事长Irimajiri。其他困扰再一次包围了已经陷于水深火热之中的SEGA公司，这些伤口遍及美国的三个部门：SEGA美国公司，SEGA软件和SEGA娱乐。重创之下，SEGA不得不

承认彻底的失败，并且停止了 Saturn 在北美地区的发售工作。

年初有消息传出索尼公司正在努力研发 PlayStation 2。尽管索尼公司在最初缄口不言，不对此事发表任何评论，可是有关开发新系统的零散消息不断从独立开发商处传出。到了年中的时候，索尼公司承认他们的确是在进行新的家用电子游戏机的研发，而且如果可能的话，它将是基于 DVD 技术的，发行的时间将是 2000 年的某时。到六月份的时候，所有的传言都说，索尼公司将和日立公司一起共同组成开发队伍来开发新机器的芯片。早期的预言指出 RISC 处理器将会以 250 MHz 的速度运行，这速度比 SEGA 的 Dreamcast 处理器速度快。索尼公司在此问题上依然保持沉默。

在 E3 上，索尼公司宣布它将给 PlayStation 的家用电子游戏机配备新的振动手柄，由于这一批新机器的零售价是 149.95 美金，零售商们纷纷开始将配备有老式手柄的游戏机以 129.95 的价钱清仓。任天堂立即宣布它也会在九月临时将它的零售价降为 129.5。当恢复原价的日期来临的时候，索尼公司宣布它将继续保留 129.95 的价钱不变，而且此价钱还包括新的振动手柄。任天堂很快也做出了跟进。每个人心中的问题是：家用游戏机的价格什么时候会降到 99 美金？

当任天堂 64DD 的"Bulky Drive"没有出现在 E3 时，所有的人都怀疑它肯定是不会再有音信了。任天堂发行了能对 N64 进行补充的扩充盘，售价为 29.99 美金。N64 的扩充盘可以插在 N64 的扩充部分，还可以使系统的记忆容量扩充到 8MB。

任天堂在十一月二十三日为 N64 发行了"赛尔达传说一时之笛"。任天堂的报道中声称有三十二万五千份"赛尔达传说"已被预定，那些预定游戏卡带的消费者将得到公司所提供的一种特殊的金卡带。从它的上市之日起到年底，任天堂共售出两百五十万盘电子游戏卡带，总的销售额高达一亿五千万美金。同期票房收入最高的迪斯尼电影《A Bug's Life》，它也只不过获得一亿一千四百万的进帐。

任天堂宣布"口袋妖怪"将要进入美国市场。"口袋妖怪"在日本市场曾轰动一时，当根据改作改编的动画致使 700 名日本观众癫痫发作的时候，"口袋妖怪"引起了世界范围之内的关注。当它在九月以两个版本在 Game Boy 上发行的时候，它成为任天堂有史以来卖得最快的游戏。

在四月十一日，任天堂日本公司发行了 Game Boy Light——它是 Game Boy 的新版本，背光灯是它的特点。在发行 Game Boy Light 不久，任天堂紧接着又为 Game Boy 发行了外围设备：一个照相机和一个印相机。尽管清晰度很底，可对于袖珍 Game Boy Pocket 而言这两样新设备还是获得了巨大的成功。可是当任天堂决定发行彩色 Game Boy Color 的时候，就给 Game Boy Pocket 判了死刑。

其他制造商也试图涌入手持电子游戏机市场——虎牌电子继续吹捧它的 game.com，并且发行了一款名为"The game.com Pocket Pro"的纤巧机型，可是市场反应极为冷淡。

BANDAI 推出了 WonderSwan。这个系统的一部分是由任天堂 Game Boy 的设计者横井军平开发设计的。WonderSwan 可以在一个高清晰度的黑白荧屏上垂直或水平的展示游戏，而且还可以播放有限的全动录象。BANDAI 希望可以在 1998 年年底发行 WonderSwan，并预计到 1999 年三月的时候将会卖出三百万至四百万。

SNK 宣布了 NeoGeo Pocket 问世。它可以独立工作，也可以与 SEGA 的 Dreamcast 相连。此装置还会与 Dreamcast 的视觉记忆系统兼容。它的特色在于他有一个微型的控制器和一个比 Game Boy 大的黑白屏幕。当 NeoGeo Pocket 在十月于日本上市的时候，它的零售价将为 50 美金。尽管原来并不打算在美国上市，SNK 最终还是宣布它会在 1999 年四月与美国公众见面。

追随着为个人电脑和 PlayStation 发行的 Frogger 的成功，Hasbro Interactive 互动继续它的疯狂购买计划，并买下了很多与游戏相关的公司。第一个便是生产电子游戏和玩具的虎牌电子公司，它的产品包括那款获胜可能性极小的 game.com.。接着，Hasbro 宣布它开价五百万美金购买了雅达利家用图书馆的所有权。流言四起，人们纷纷猜测 Hasbro 是继续生产 Jaguar 和 Lynx 呢，还是会以某种方式将 Lynx 和 game.com 相结合呢？整个 1998 年上半年，VM 实验室对它代码为"X 计划"的新型电子游戏系统保持沉默。所有有关于此的报道都猜它应该是一个类似 3DO 的多媒体机器，不仅可以玩电子游戏，同时应该还可以播放光盘。

在 E3 之后，有关于"X 计划"的种种猜想起了变化，公司宣布"X 计划"并不是一款新的家用电子游戏机而是一个置于 DVD 机内的芯片。在年中的时候，VM 实验室宣布将会预装在东芝和汤普森（RCA and GE）所生产的所有 DVD 播放机中。为了收回公司的投资费用，VM 实验室计划向那些打算为"X 计划"开发电子游戏的开发商们收取特许授权费。很多第三方开发公司与 VM 实验室签定了授权协议，其中不乏一些大牌公司，如 Activision、Capcom、Hasbro 和 THQ。到年底的时候，VM 实验室正式宣布了新系统的名字：NUON。

互动数字软件协会（IDSA）公布 1998 年是电子娱乐产业收入颇丰的一年。1997 年的销量是创纪录的一年，可是仅仅是 1998 年上半年的销售额就比 1997 年全年的总额还要高出三十个百分点。不幸的是，不是所有的消息都是积极的。互动数字软件协会（IDSA）还在其报告中指出，家用电子游戏机行业的繁荣是以牺牲街机游戏行业为代价的。其中的一个牺牲品就是 Acclaim 公司，它在三月六日宣布它将退出街机游戏行业。

在这一年，竞争仍然是电子游戏行业讨论的一个核心话题。尽管在当时 ROM 的图象合法性的定义仍然还是一个问题，互动数字软件协会（IDSA）依然出面关闭了所有提供 ROM 图象的网络站点。

1999

任天堂宣布它新的家用电子游戏机代码为"Dolphin"（海豚）。它将采用名为 Gekko 的 400 赫兹铜质微型芯片技术，此芯片由 IBM 制造。任天堂预期这款新机器将会在 2000 年圣诞节来临之前发行。

除了"海豚"之外，任天堂还公布了其 32 位彩色掌上电子游戏机——Game Boy Advance。任天堂承诺这款 Game Boy Advance 将与 Game Boy 和 Game Boy Color 的所有软件兼容。

Howard Lincoln 宣布他将于 2000 年二月十四日从任天堂美国公司的职位上退休。

JTS，这个合并了雅达利 Corporation 的驱动器公司，正式宣布破产。

微软批露它正在致力于代号为 XBox 的新型家用电子游戏系统的研发工作。类似于 SEGA 的 Dreamcast，新机器会采用微软的 Windows CE 来运行整个系统。

Billy Mitchell 以 3，333，360 的总积分完成了"吃豆"的时候，他达到了此游戏的最高分。

尽管 SNK 美国公司以前没有在美国推出黑白的 NeoGeo Pocket，可是这一次，对彩色的 NeoGeo Pocket 他们却有了新的计划。七月，SNK 美国公司就开始以 69.95 美金的建议价开始进行这个 16 位电子游戏系统的邮购业务。紧随其后，八月公司在全美范围之内大面积的铺货。

Hasbro Interactive 继续进行它的电子游戏怀旧运动，它从 Namco 购买版权来为个人电脑发行了十一个经典的电子游戏。

有关于 PlayStation 2 的消息在这一年内慢慢地被公布，新型东芝/索尼 250 赫兹微型处理器将会是新机器的大脑部分。早期的报道猜测这款新机器的零售价将有可能在 800 美金左右。

索尼公司在二月正式宣布了 PlayStation 2。除了能运行 CD、DVD 和电子游戏外，这款新机器可以与原来 PlayStation 的所有电子游戏兼容。索尼公司将在 2000 年三月面向日本公司发行，在秋天面向美国和欧洲发行。

Iomega 宣布它将设计和生产可以与 SEGA Dreamcast 电子游戏系统相连的外部存储器，名为 Zip drive。

SEGA 日本公司宣布它将为掌上电子游戏机，如任天堂的 Game Boy Color 和 BANDAI 的 Wonder Swan 研发和销售游戏。SEGA 公司并不认为市面上所有的这些掌上电子游戏机都是它的竞争敌人，因为目前它并没有计划销售自己的掌上游戏机。

日本 SEGA 公司将日本市场 Dreamcast 的价格从 250 美金降低到 164 美金，而美国的发行价保持不变。

"好莱坞音像商店"开始在七月对外开展 Dreamcast 的租赁业务。租用者必须先交 350 美金的押金，而且唯一能提供的游戏是"索尼克大冒险"。

由于发生在科罗拉多州 Littleton 的 Columbine 高中的枪击事件，SEGA 决定在美国发行不带光枪的 Dreamcast。当"死亡之屋 2"（House of the Dead 2）的电子游戏迷们得知他们只能使用手柄操纵游戏的时候，他们感到非常沮丧。更糟糕的是，SEGA 通过使国内的软件与进口的光枪不兼容的方法，禁止进口游戏枪的使用。第三方公司承诺，他们将发行可以在 Dreamcast 上工作的光枪。

在九月十日，SEGA 的美国公司报道他们在美国发行 Dreamcast 的头二十四小时内就赚取了九百八十万美金。

Connectix 公司推出了售价 149 美金的"Virtual Game Station"，它可在苹果机上模拟 PlayStation 的游戏。索尼公司要求 Connectix 暂时阻止"Virtual Game Station"的发行，可是遭到了拒绝。一个叫 Bleem 的公司也为 IBM 兼容的个人电脑发行了 PlayStation 的模拟器。与 Connectix's 公司产品不同的是，Bleem 的初步价格仅为 19.95 美金。索尼公司做了四次想要阻止 Bleem 发行的努力，可是每次均以失败告终。



《鬼武者》深体验

如果说 CAPCOM 的生化系列是 AVG 类游戏中的经典，我想大家不会有什么疑问。回想一下，以此主线剧情开发的游戏大都卖出了相当好的成绩。CAPCOM 本次又推出了《鬼武者 2》，游戏到底如何呢？数百万的销售成绩已经做出了回答。这同时也告诉了我们一个真理：制作游戏要靠无比认真的态度，不能只靠华丽 CG 来体现绚目，游戏的内涵也同样重要。前作《鬼武者 1》的魅力在于让任何一个玩过它的人深深的感受到日本战国时代的气息。诚然，《鬼武者 2》的推出无疑会为制作公司带来丰厚的利润。这款低成本的作品故事内容主要是描写柳生十兵卫一段虚构的传奇故事，其中大量引用了日本武士电影中惯用的黑泽明式的风格。让我们一起来做一次思绪的旅行，感受一下《鬼武者》系列中的游戏文化和历史文化！

《鬼武者 1》的故事发生在桶狭间之战，大家对这段日本战国时期的经典奇袭战应是耳熟能详了。这里有一些发现，希望能引起大家的兴趣。去掉传说和夸张的想法，以下的事实论据均是建立在考据的基础上，所以有一定可信的程度。不过个人的思路不同有偏差也是在所难免的，先从一个比较新奇的观点说起：织田信长在对今川义元的突袭战（桶狭间之战）并不是传说中的织田军借雨突袭义元的本阵讨取今川治部大辅义元的，而是佐佐隼人正在大雨之前曾经率领 400 人左右的足轻队对治部大辅的本阵进行过敢死的突击。在经过了一段时间后（大约 1 小时），织田信长带领本阵人马对义元进行了被称为“乾坤一掷”的决死突击。织田家所有的主力都投入了惨烈的战斗。在大约持续了一小时战斗后，义元被讨取，这就是后来被广为传诵的奇袭桶狭间。这是后来的考据家们在历史的垃圾中奋力的挖掘，得到了“桶狭间会战”不是奇袭而是正攻的观点。下面谈谈我的一些看法：信长从善照寺到中岛再到义元本阵时间在 1 小时左右，距离信长最近的朝比奈泰朝军和冈部元信、松平元康军距离今川义元本阵的距离都不超过善照寺到桶狭间的距离，其中朝比奈泰朝军距离义元本阵 1.5 公里，冈部元信 2 公里左右，松平元康军也不超过 3 公里。也就是说义元发现织田本阵的时间到自己被讨取，时间的长度应该是在 1－2 小时之间（从信长突击开始起计算是 1 小时，从信长向义元本队移动起计算是 2 小时）。距离织田军最近的朝比奈泰朝军大约在 1.5 公里左右（注意，这是平时目测也可以看到的距离），也就是说今川军其他队伍发现信长本阵到义元被讨取的时间应该在 1－2 小时之间（从信长到达中岛计算是 2 小时，从信长开始突击义元计算是 1 小时）。这样问题出来了，这么近的距离，即使是雨再大，朝比奈泰朝军也能够发现信长军，而在眼睁睁的看见自己的主公被信长疯狂突击追杀了一个小时后授首，朝比奈泰朝军居然没有丝毫动静？多么奇怪的一幕！如果是元康，也许按兵不动还有可能，但作为义元的死忠派的朝比奈泰朝就太奇怪了：除了信长本阵外其他的织田军基本全部被消灭，在此之前 2、3 个小时朝比奈泰朝军就已经结束了战斗，却眼睁睁的看着主君授首？事情似乎已经完全解决了，日本民族的虚伪的历史原则又一次被证实。然而，事情真的是这样的吗？有力气的玩家可以深挖下去，也许还会有新的问题出现……

说到这里不能不提一下战国时代的奇人织田信长：在桶狭间之战后，信长马上跃居日本权力的主要竞争者的高位。他的地盘的位置，在战略上也是极为有利的。因为尾张国（信长的根据地）既离京都不远，又有一定距离，使他免受骚乱中的中部各国影响。到 1568 年，信长作好了进军京都的准备。他率领 3 万人马进入京都，以天皇的保护者和足利义昭的拥护者的姿态出现。足利义昭是足利幕府继承权的争夺者之一。信长一旦掌握了京都，就把足利义昭立为将军，并强迫他发誓宣称一切政治决定权归于信长。这就为最后征服全日本打下了基础。信长本人具有一种奇妙的魅力，作为一个历史中的英雄人物其威望始终影响着日本青年一代的成长。直到现在，日本的一些青年人还将信长称呼为“殿下”，可见它在人们心中的地位。这点（信长的出现）在游戏里的选材上还是相当成功的，很容易抓住人心。

对于《鬼武者 1》来说单靠偶像金城武的人气与好的时间定位还是不够的，还要有比较曲折、离奇的故事背景与优美的音乐伴奏，再加上精美的画面才行。《鬼武者》中大部分采用了管弦乐来进行配乐。我认为管弦乐的配制应该是一些高雅艺术的专利，《鬼武者》系列是以传统日本本土文化为背景制作的游戏，应该以传统的日本民乐或能剧的音乐进行搭配，这样游戏感觉自然也就会上一个档次。要知道一个肯花时间来玩《鬼武者》的玩家很可能对日本文化有几分了解，如果作的不伦不类或许不太好吧！另外，《鬼武者》的故事情节完全是一幕自导自演的话剧，其中最有意思的是将身处两个时代的人强按到一起，来一场关公战秦琼式的大杂烩。我们玩过 1 代后从情节结构中大概可以想象的出，其续作将要出现的剧情肯定也会非常离奇。不过游戏终究是游戏，与史实作比较的话，会让人看到一个完全相反的世界。相信这会让许多玩家大失所望，而且那使人失望的部分是历史的本来面目。

再看《鬼武者 1》中主角左马介的原型金城武，由于他在日本演艺圈的名气远远大过内陆演员的关系（金城武是中日混血影星），所以游戏的销量也受之带动上升。甚至借着名人的效应，PS2 的销量也增加了不少。不过大部分的玩家并非是什么追星族，而是追求一款真正以日本本土文化为基础制作的游戏。本作的时间背景设定与取材还比较到位，不仅使用了实景进行制作，而且把游戏的年代放在了战国史上，这短短的历史时段在完整的日本历史中，是最为灿烂，最为美丽的。

今年 3 月《鬼武者 2》如期发售。由于 1 代的成功影响力，2 代刚一推出便引来无数的玩家竞相购买。CAPCOM 尽显其“赚钱机器”本色：短短数日销量便突破百万。由于前作的声望，2 代上市时根本没有做什么比较大的宣传活动。只是播放了几段游戏的开发画面而已，但那些画面已足够让 FANS 猛流口水了。

2 代的主角原型取自已故的日本的老牌演员松田优作。用这种具有武士气息的形象来担当主角形象，显然比金城武那种奶油小生形象来得更加有味道。松田微微发黑的皮肤，高挑的鼻梁，浑厚的声音无疑也是担当柳生十兵卫的最佳人选。当年松田优作的那部戏《追捕》，在我国可是几乎人人都可以背出台词的经典作品。

《鬼武者 2》故事的主角柳生三严十兵卫是柳生宗矩的长男。这传说中的独眼男一生充满了传奇故事，是最有道义的一位剑客。《鬼武者 2》的主角选他来做绝对不会错。据说小十兵卫跟父亲练剑时，因为剑势过于凌厉，使宗矩不由自主痛下杀手，打伤了十兵卫的右眼。可游戏中却没有见到他的独眼，也许是影响美观删掉了。游戏中幻魔突袭柳生庄时奇妙的很，作为柳生家最强剑客的柳生宗矩居然没有出现，虽然最后在游戏中露了几面，但不过是在作些风流韵事。历史上的十兵卫很有本事，十三岁时就当了三代将军家光的小姓，后来又担当了家光的剑术老师。传说一天夜里，家光自认为自己的剑术已经很不错了，便穿上忍者服饰外出游玩，准备行侠仗义。不料被巡夜的十兵卫发现，一招将家

光的剑打落，从此以后君臣间便有所不和。直到宽永三年，十兵卫终于辞去职务。他开始周游列国修行剑术，并写成了名流后世的《月之抄》。正保三年，宗矩去世。十兵卫继承柳生宗家，并担任但马守。他于四年之后去世，享年四十三岁（大家请记住他的年龄到后面还有用）。

其他人物与现实差距最大的恐怕要算是安国寺惠琼了，游戏里以庞大的身材手提美酒斜挎长枪的造型出现。历史上，安国寺惠琼是毛利家的最高谋臣。其人智计无双，为毛利家统一作出重大的贡献。安国寺惠琼生于天文7年，幼名竹若丸，后来大家通称为安国寺惠琼。惠琼的父亲是安艺守护武田信重，后来家族被灭居城陷落，4岁的惠琼在家臣的保护之下逃到了太田川附近的安艺国安国寺。为了逃避追杀，他出家做了僧侣。在他学艺到16岁时，当时有名的僧人竺云惠心收其为徒。之后的几年里，惠琼随其师惠心进入了京都的东福寺学习佛法。永禄12年，惠琼终于学满回到故乡安艺。由于精通佛法，惠琼被请做了安国寺的住持。后来，他成为毛利家的外交僧一直活跃在中国（日本地名）的广大土地上。直到天正13年，惠琼被授予伊予国2万3千石的封地，从而成为豪族。但后来时运教背，在庆长五年，惠琼的主家毛利辉元加入了石田三成方的西军。辉元任名义上的总大将，惠琼则作为西军幕后参谋的最高首脑暗地里进行着各种各样的活动。由于毛利家的另一分支吉川广家的阻挠，毛利军在关原之战没有任何动作。而毛利家的另一分支小早川秀秋却阵前倒戈，致使西军惨败。作为关原之战的替罪羊，安国寺惠琼于同年的10月1日在京都六条河原被处以死刑。现在惠琼的坟墓就在京都建仁寺，做为人臣他得到了一切的荣誉。基本上属于智囊型的人物但在游戏里却以另外的形象出现，真让人啼笑皆非。

游戏中的杂贺孙市确实很强，尤其到后期换枪以后实在强悍。杂贺孙市其实是铃木佐大夫之子铃木重秀，是根来、杂贺的铁炮队首领人物。其一生最著名的战役当属坚守石山本愿寺：1570年9月12日铃木重秀率领杂贺、根来、汤川众共约一万三千人部队对地处天满森的信长大军发动大举攻击。这次战斗铃木重秀集结了约3000挺铁炮，对信长军施行三段式的密集射击。战斗持续到14日，信长方的野田、福屿被攻破，佐佐成政受伤，野村越中讨死。虽然织田信长也有强大的铁炮部队，可是在精于铁炮射法的铃木重秀面前，败的非常惨烈。最后石山本愿寺还是支持不住开城投降。投降期间铃木重秀曾担任过信长与本愿寺之间的信使，后跟随信长南征北战。

风魔小太郎和其他人比起来更富传奇色彩，风魔忍军的大名简直没有几个人没听说过。也许是为了保存风魔一族，所以风魔家的每一代当家都叫做风魔小太郎。历史上留下的证据比较少，唯一知道的是战国后期北条家被丰臣大军攻下了小田原城，城陷落时风魔小太郎带领风魔忍军逃进了箱根山里不知所踪。后来许多人都找不到其存在过的证据，正如游戏中的风魔小太郎飘然而来又飘然而去，直到与世长辞。

最叫人头痛也是不得不提的人就是小谷城的阿邑，她是本作中的女主角。清纯高雅的面容，轻柔甜美的声音，以及魔鬼的身材完美的组合成阿邑。其实阿邑的真正身份是织田信长的妹妹阿市。游戏里登场时，她自称是“小谷”的阿邑。请大家注意她特别强调“小谷”两个字，这说明她在这时已经嫁到近江去了，已嫁给了有着“北近江之鹰”美称的大名浅井长政。试想一下，如果按照在游戏中的台词来推断，这时的她应该已经是两个孩子的母亲。从掉入陷阱的那一段情节不难看出阿邑与十兵卫之间的关系十分的暧昧，这时再回忆一下十兵卫的年龄，照历史的记载她这时的年龄完全可做十兵卫的奶奶！游戏结局时两人伫立对望后默默的离开恐怕这才是唯一可以想象的最正常结局吧！

本作优秀的一面是为了更加凸现缺点的一面而存在的。CAPCOM近年来可能是受到了SQUARE的影响，感觉一向以铁汉风格著称的公司现在也耍起了情爱这一套。《鬼武者2》中添加了几场十兵卫与阿邑的情感纠纷，虽然看上去有些拖沓，但是总算出现感情戏了。不过最多只能做“他且姑妄言”，“我且姑听之”而已了。根本不用去认真理会的仇恨反而让情爱盖过了风头，总之有几分不雅的感觉在里头。

不管是《鬼武者》1代还是2代，在剧情上都是非常出色的。对着一个抱着看电影的心情的玩家而言，剧情与画面同等重要，两者可谓是仁者见仁，智者见智。本人一向对游戏的画面要求不高，但对剧情却是十分挑剔的。单看《鬼武者》系列的剧情确实是十分出色的，可要是将现实存在的史学书记与其中的一些设定做比较，不难看出其中的不符之处。举个例子，1代的主角明智左马介是织田家的重臣明智日向守光秀的侄子，这一点与历史原形基本相符。《鬼武者1》主角的原型明智秀满是明智光秀的女婿。明智秀满原名三宅右近将监弥平次，原为明智光秀堂弟后为光秀义子，别名有光春、左马介等。相传明智秀满武艺高强、相貌英俊，天王山战后他留守安土城。明智光秀死后，明智家全族由明智秀满率领坚守最后的据点坂本城。城陷前秀满神情坦然的将明智家珍藏的茶具、刀剑等转交给攻城军，随即聚集城中的全族在天守阁自焚。天下名城安土也随之化为废墟。可是在游戏中这对翁婿所处的时代背景完全是错误的。按正常的时间来看，这时的明智光秀应该还在美浓国奉仕斋藤道三（另一说那时的光秀姓土歧），那时的光秀尚且年轻。左马介的出生与成人自然要晚上一些，但游戏中的形象要比其成熟了许多。这种情况在1代中还只能算是小事件，最令人费解的是信长在大破今川义元以后就将居城定在了稻叶山城，那这时的斋藤家那里去了？后面的什么左马介到蒙古草原的情节历史上根本没有，恐怕他连那里的草长多高也不知道。虽然游戏的本身就是建立在虚幻基础上的产物，但是对待一个历史过程还是要有几分尊重才好。不过话又说回来，可以做出这种大胆的尝试对游戏本身就是最大的挑战，要知道许多日本人对待本国的历史文化方面还是几十年前的敬重态度，搞不好的话肯定会招来非议。2代的情况稍稍好了一些，除了人物方面的取材严谨了许多，对角色的把握较1代强的不是一点半点，只是类似用来开斋藤家大门的钥匙上面雕刻着织田家天下布武的旗印的问题还是存在的。

游戏的人物造型上显然华丽了许多，就拿织田信长的头像来说，就要比1代强上许多：上作中以一张7分像人3分像鬼的形象让我们感到信长的威武与魄力。2代中则较为异类，3分像人，7分似鬼，一股从里到外的忧郁感觉让人不寒而栗。近年来业界流行以美化邪恶的人物来提高作品的整体格调，2代无疑是过分的美化了个人。我认为2代中的形象是有史以来最幽雅的形象，这可要比KOEI的那种“万世一系”的头像有趣的多了。

谜题是任何AVG游戏的必备之物，一款优秀的AVG游戏必须要有几个令人记忆深刻的迷题才能站得住脚。从《鬼武者》系列谜题的构思水平来看只能称的上基本合格，作品中多数机关华而不实可有可无，还有一些是完全没有必要的。多余的机关只会增加玩家的腻烦心理，造成许多时间的浪费。《鬼武者2》中的机关较之前作有较大的突破，完全依靠纵向思维来破解，和1代的那种翻译非人类的语言题比起来几乎没有难度，只是在一些静态的CG画面阴影下不太容易找到罢了。

不过话说回来，《鬼武者》系列的许多系统画面与《生化》系列是“一母所生”。虽然作为PS2上的首发冒险类大作，可是由于游戏的制作公司对于PS2的开发平台还没有吃透的缘故，《鬼武者1》的画面与PS版的《生化》中的那种静态CG比起来并没有什么新意。没有充分发挥出PS2的强大机能，可如果说1代的出现是一个新系列的开山始祖的话，那么2代则是本系列的中兴之主。1代不过是为2代获得好成绩之前的问路石，真正展现《鬼武者》系列魅力的重任还要由2代来完成。但1代的成绩也是功不可没的，毕竟无数的玩家为其渡过了不以数计的疯狂时光。

总之不论《鬼武者》系列也好，《生化》系列也好，都是由CAPCOM一手制作，一洋一日合适各种胃口的玩家，从开始到现在CAPCOM已经经历了相当长的一段时间，无论从技术上还是产品的成型态度上看，CAPCOM的水平确实提高了一个档次。但是要想维持必要的市场份量，只依靠廉价的开发引擎是不行的。对传统的《生化》模式已经逐渐不适应新游戏浪潮的冲击，所以我们期待着全新的作品。不，也许应该说是全新的系列！

作者：石田担当\盛中唯信、房冉协力

游通社 GAME AGENCY

经历七月的改版，"游通社"也顺利地扩版了，但一些小的栏目依然还有缺陷，DARKING 和 SORA 正在努力修正中。下期时画廊将会恢复，这可是 DARKING 和 SORA 好不容易找主编要来的版面啊！希望大家有好的作品踊跃投稿，这样就再也不用看着动漫部的画稿眼红了！自由玩家社区的登记会员 DARKING 已经初步整理出了一部分，将尽快为大家刊登出来。

Q 改版后的第一期，封面成熟了许多。"统一战线"这个新栏目对玩家还是相当有魅力的，而且又有许多知名人士的加盟，一定会获得成功。 BY 北京 刘世龙

DARKING：谢谢您对我们工作的鼓励，我们也一定会将统一战线这个栏目做到更好。在广大读者的支持下，我们一定能够成功。

Q 装订似乎有点问题，依然不是很结实，此外贵刊这次出版也太晚了，别的刊物已经出版好几天了，这样岂不是失去了时效性？ BY 北京 刘琦

SORA: 由于这次的改版过程中遇到了一些问题，SORA 在这里代表所有编辑向大家致以深深的歉意。我们保证，以后的期刊将会以最快的速度面市。

Q 看到 7 月号的刊物是既兴奋又失望。兴奋的是改版了、变厚了、变大了；失望的是出现了黑白页，此外游戏榜中榜只有当月销量而没有总销量，影响对游戏好坏的判断，希望以后改进吧。 BY 上海 刘晔

SORA：总而言之，改版是经过长期深思熟虑的。虽然目前尚存在一些不尽人意之处，但在不久的将来一定会得以改善。读者所提的意见和建议对我们帮助很大，将会是以后杂志前进的最主要的动力。

Q 我认为贵刊在致力于 PS2 等现今流行机种的介绍之外，也应该多对一些经典老游戏进行回顾。 BY 江苏 戴杰

DARKING："时空回廊"将会有大批的经典游戏回顾，希望大家不要错过。

Q 改版后攻略所占的篇幅太多了，占了与读者交流的部分。 BY 河北 王鹏

DARKING：攻略所占篇幅过大，小编的想法是将能玩的和比较好玩的游戏都介绍给大家。

编读栏目现正在努力加强中，新的"统一战线"也是为了加强与读者之间的交流而设立，欢迎踊跃参与。

Q 如果每期电电都能够像这次改版一样送光盘就再好不过了，此外以后是否能够有各种赠品附送呢？ BY 山东 王强

DARKING：每期赠送光盘目前还不太可能实现，但希望广大读者能够一如既往地支持我们，我们会不定期赠送光盘及其它丰富的礼物。

Q 新版的刊物较以前有了不少进步，不过对业界的报道似乎不足，内容上每个版面虽有创意，但似乎有些准备不足，加油！ BY 天津 赵健

> **"游戏 生活 我"征稿**
>
> 还记得游戏带给自己的激动吗？你的生活是否因为有了游戏而开始发生变化了？人生就是这样充满不可思议的事情，提起笔来，为自己的青春写下这动人的篇章。字数要求 1000－3500 字左右均可

惊寂：因为上期恰逢 E3 展，为了能够报道更多的新游戏，所以相对压缩了业界报道的篇幅。我们以后会在各个版面的平衡方面多下功夫，希望读者加以监督。

Q 这一期杂志很出乎意料，装订和印刷有了相应的提高。但内容上，除了"统一战线"有新意，"硬件学堂"有实用性之外，总体感觉缺乏重量级的文章，希望今后能改进。 BY 河北 路军群

金带刀：路读者还是非常细心的，提出的意见也很中肯。我们每期会从大量的稿件中筛选出出色的作品，尽快提高杂志素质。

Q "天下机战"怎么没有了？那可是我最喜欢的栏目，希望能够重开"日语角"。 BY 辽宁 曾雪

SORA："天下机战"依然存在，不过是归入了策略同盟之内；关于"日语角"我们正在筹划中，不用多久，SORA、TAKO、SHINING 就会把这个栏目奉献给大家。

Q "铃音乐园"被压缩压缩再压缩，是小编们没有手机还是根本不重视呢？ BY 重庆 徐松

MARS：压缩了么？（瞪眼）压缩了么？！（再瞪眼）压缩了么？！！（还瞪眼）……啊，铃音乐园一直被压缩（闭眼，仰头，长叹貌）……但是，本期 MARS 一定尽力把更多的铃音奉献给大家！期～待～吧～～～～～！

Q 为什么"恶魔城～白夜协奏曲"这么好的画面要被放在黑白页里，难道你们对 GBA 游戏不重视吗？ BY 上海 叶子

DARKING：这个，冤枉啊，我们可从来没有不重视 GBA 游戏。只是因为彩页数量有限，有时不得不忍痛割爱而已。这一期"黄金太阳 2"的攻略就被安排在彩页中，敬请留意。

Q 现在编辑部有几个编辑啊？有姐姐么？不知道可不可以给我们电电的读者们介绍认识一下呢？都谁会日语呢？ BY 成都 胡斌

SORA：汗……这个问题已经有很多读者问过了，看来大家都很关心我们（感动中）！我们现在一共有 8 人（不含主编），7 男 1 女，其中 4 人是日语"上手"。具体的大家可以参看这回的介绍文章，其中会为大家披露所有编辑的详细资料、个人爱好等等……





Q 希望多多注意在编辑时出现的错误，另外请尽可能地减少错别字的出现率。

BY 浙江 李晓峰

金带刀：由于游戏杂志时效性的特点，在杂志出稿前总会有一些新游戏发行或新消息出现，有时还会接到更好的来稿。这就要求大家在出稿前的短短几天内做大量的工作，所以有时会顾此失彼。这并不是我在推卸责任，这个问题早就引起了编辑部的注意。现在，每位编辑都在努力工作，希望将自己负责内容的错误出现率降到最少。

Q 本期光盘的内容不够清晰，此外希望将超攻略道场改为彩页。

BY 广东 黄冠雄

RIKU：由于7月号光盘使用了大量来自网络的第一手资料，所以部分画面略显粗糙，希望大家谅解。

我们目前只有48页彩页，在安排“新闻”和“新作”等必须以全彩来表现的内容之后，会尽量将大家喜爱的攻略放入彩页部分。这两期的“超攻略道场”就全是彩页，不是吗？

Q 改版就应该彻底一点，原来的封面，是不是可以和它SAYUNARA了？本期封底和封面一比较起来，封底的定位也……

BY 北京 吴剑宁

DARKING：以后的封面我们会一直沿用7月号最新的设计，过去的封面确实略显过时，所以我们已经与它SAYUNARA了！至于封底的安排则是为了让老读者熟悉变化的过程，毕竟那是伴随我们六年时光的图案呀！

Q 最关注的当然是“统一战线”，这个栏目是最能拉近编辑与读者距离。但这样下去，各个栏目是否会为了自己的利益而与其它部门产生冲突呢？希望编辑们能够把握好这个尺度！

BY 江苏 葛亮

RIKU：不知道葛读者的“各个栏目”指的是大的栏目还是“统一战线”下的各个俱乐部？如果是大的栏目，像“游通社”和“统一战线”是相互依存、相互支援，共同发展的关系。我们会力争将各大栏目有机地结合在一起，使杂志更加呈现勃勃生机。至于“统一战线”下的各个俱乐部，我相信是不会冲突的。别忘了我们的栏目名就叫“统一战线”，分部不分家。

Q 这期杂志晚出了，新闻在其他游戏刊物上已经登过了。如果不能在时效性上做文章，那别的栏目就一定要办好办出特色，“纵横四海”一直是贵刊不同于其它刊物的最大特色，是立身之本。另外“统一战线”也很有趣，各位主持人的号召力非凡，希望能够办好。

BY 上海 郭锦扬

RIKU：谢谢郭读者，你的意见很有见地，众小编一定会努力的。“纵横四海”这个栏目我们一定会加大力度，将电电的特色延续下去。

Q 改版后给人的感觉很新颖，很值得去购买，但内容上还应更加充实，希望能有更多深刻的文章。

BY 长春 刘赢征

RIKU：谢谢大家支持我们的杂志，看到面目一新的电电，我们编辑也很欣慰。至于内容，我们以后一定会安排更加深刻的文章！

Q 总体来说最大的遗憾依然是没有什么游戏秘技，希望本期能够加上。

BY 上海 卢晨

惊寂：呵呵，这一期不就补上了！

Q MARS，兄贵的音乐太棒了！

BY 广州 何卓龙

MARS：啊……兄贵！！！！55555～～，难道你不知道MARS是女生吗？？？

Q 不知道以后还会不会有海报，贵刊以前的海报都不错啊！

BY 天津 孔令岩

DARKING：以后一切都有可能，此外编辑部还有许多新的设想，到时候一定会带给大家惊喜。

Q 以前的“阵地百景”相当不错啊，为何改版后再无踪迹了呢？

BY 北京 刘阳

SORA：“阵地百景”将在以后的几期出现，目前编辑们正在整理资料，请大家耐心等待。同时，也希望大家能够将自己的阵地照片尽快寄来。

Q 问一个关于“统一战线”中转职系统的问题，转职后原有职业是否保留呢？

BY 南京 胡衍

DARKING：转职之后职业当然保留。

Q “统一战线”是玩友会，但又搞游戏研究是否会和“第二战区”冲突呢？

BY 广西 谭兴康

DARKING：“统一战线”是为了方便广大玩家之间的交流而成立的，是读者们的交流园地。大家可以在这里畅所欲言，哪怕是一点小小的心得，都可以拿出来与大家分享。此外，“统一战线”还担负着为大家答疑解难（在游戏中遇到的问题）的任务。而“第二战区”则是比较专业、系统（这个字眼最关键）的纯游戏研究，它突出的是一整部游戏，而不是其中的一个细节，所以两者之间不会存在什么冲突。

Q 统一战线有没有会员编号来证明自己的身份呢？

BY 湖北 黄海

金带刀：每个“统一战线”的会员都会有一个属于自己的编号。而且随着会员的转职，编号还会发生小小的变化。比如说，编号为00034B（B的意思是策略同盟）的会员在20级时提出转职魔导公会的申请，那他的会员编号将变为00034BA（A的意思是魔导同盟）。而且还有一点请大家放心，会员编号是不会出现重复的。

Q 我们怎么知道自己的行动具体获得多少经验值以及自己总的经验值是多少呢？

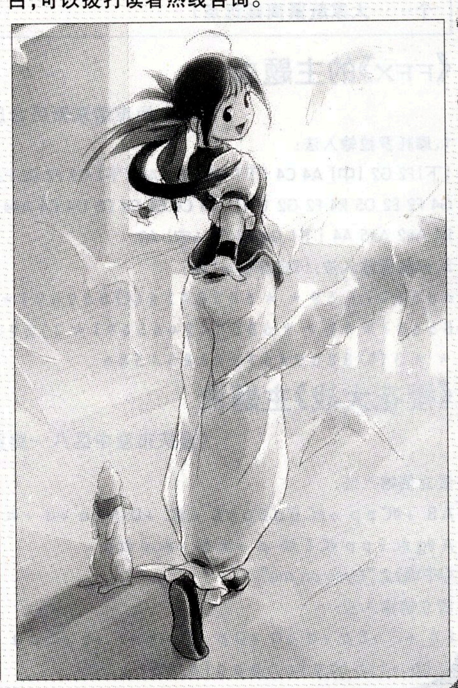
BY 太原 薛斯远

金带刀：我们将会尽量给读者们回信，使大家了解自己的经验值和等级情况。除此之外，我们还会在“自由玩家社区”刊出一些升级（级别高）或有突出表现的会员。此外，各俱乐部也会在自己版面中将发言的玩家注明本次发言所获得的经验值以及总的经验值和等级。

Q 若我要邮购某期杂志，是要去杂志指定的邮局还是可以在其它邮局邮购？

BY 广州 刘毅斯

金带刀：杂志里有指定邮局吗？杂志里到是指定了邮购地址：济南市纬九路邮政投递分局008028信箱（收）邮编：250021。只要写清地址和注明所购期刊就可以了。如果刘读者还不太明白，可以拔打读者热线咨询。



樱乱谈

惊寂：哈哈哈哈，今天 PS2 总算有些像样的新闻了！！

DARKING：喔，是什么？

惊寂："樱大战"新作确定登陆 PS2！！

DARKING：切，这早就知道了。

惊寂：之前都只是传言，现在可连画面和标题都公布了。

TAKO：喔，这一回的标题是什么？

惊寂：呃，好像是热什么潮的，还是血什么潮？等我仔细看看……

TAKO（窜过来瞄了一眼屏幕）：热き血潮に！？又热血又燃烧，感觉马上就要进机械人大战了。

惊寂（振臂高呼）：钢巴斯塔！！！

TAKO：帝国华击团加巴黎华击团，一共十四连击，什么敌人都可以一并切了。

惊寂：喔，那不是变成 FF 里面的圆桌武士召唤了吗？

TAKO：就看见一群垃圾桶围着最终 BOSS 乱砍乱劈，然后最终 BOSS 莫名其妙就死掉了。

DARKING：那算得上是死得最冤的一个最终 BOSS 了。

惊寂（惊奇地）：暖，这一回标题画还是樱花亮相，难道樱花升职做司令了？

DARKING（作寒状）：樱花不会变得和巴黎的那位黑猫司令一样吧？

惊寂（怪笑）：肥肥的中年欧巴桑啊……

TAKO：樱的性格怎么也不可能当上司令的。

惊寂：这么说大神还会登场罗？我倒更期待是大神小狼出台！！

TAKO：好像大神不会出场，难道这一回轮到樱来花心？

惊寂：四代中大神不是已经接过指挥刀了吗？说不定他把花组给解散发配到世界各地，命令她们在不同的国家组建花组二军，每个人至少要带五个如花少女回来。

DARKING：是大神的话很有可能，这么说这一代是专讲樱花的养成日记罗？然后是神崎篇、玛莉娅篇、织姬篇、李红兰篇……啊，神崎堇好像已经退出了，可惜！

TAKO：……这一次的场景会不会是北京？

惊寂（意味深远的）：哈、哈哈哈哈………

TAKO：巴黎华击团，法国人还挺高兴的。

DARKING（向往状）：北京华击团！！

惊寂：就算是要保护北京，也绝对不可能让鬼子当队长的！

DARKING：日本那边是太正，中国这边应该是皇朝吧？

TAKO：啊，那大神到了皇宫一看，到处都是如花似玉。然后过来一个告诉他，这就是你的部下了，但在你上任之前我们还有一件事要做……

惊寂、DARKING（齐声响应）：把大神拖出去给×了！！

格斗综合症

1、玩完"真·侍魂"，总是无法忍受用水果刀削苹果，而喜欢用老爸用来锻炼的太极剑招呼。被老爸数回合吹飞之后终于改变习惯，不削果皮了。

2、有段时间极度推崇坂崎良，空手道招生的海报刚挂出来就兴冲冲去报名，目标直指黑带。饱受身心劳顿之苦后，目标降为茶带，过了两星期再降为蓝带。一位师兄告诉我黑带的升带考试大致过程是：五千米限时跑（休息五分钟），一百个俯卧撑（休息五分钟），十套复杂套路，每套百十个动作，同级别十人对决，胜多负少。其中任何一步出错，三百六十日内不得再考……于是痛下决心……退学！本来还想要回部分学费，可是想到身高近一米九的空手道教练是黑带……只好作罢。

3、沉迷"铁拳"，在教室里和朋友争论雷武龙五行拳的姿势。我将蛇龙虎豹鹤变化转程一一演示，朋友叩服，同时女生爆看。回想高中三年拥有如此这般异性关注率的也就仅此一回。

4、使用 LAW 过度，以至于以后玩任何格斗游戏或者真人互 K，在攻击的瞬间总是不由自主地学小龙哥尖叫："呜呀！……啊嗲！……呜呜～～～～～"

5、第一次在 PS2 上玩到《铁拳 4》，系统改变很大，以前的"铁拳"系列算是白玩了。胡搓乱捻，就像是街头殴斗，居然还精彩纷呈。一人不敌，发动绝招：言语攻击。对方还口。当时手不停，嘴不乱，可谓铁拳武斗的一大盛况。遂引发真人 PK，卡脖子、叉双眼。结果一人极度兴奋，导致左脚抽筋，滚落沙发之下。玩格斗游戏玩得脚抽筋，这位仁兄也算是古今第一人了！呵呵。

6、在院子里闲放着一条长木料，总想把它削成一把木剑去参加"野试合"，自然是玩《剑豪2》的结果。

铃音乐园

铃音乐园

铃音乐园

[FFX] 第 9 遍攻略中，真的好好玩耶！什么？有人说落伍了？踢飞！去死！本小姐就是喜欢，不行吗？谁还有异议？(Shining：其实是没钱买正版盘) 嘿嘿嘿～谁有好的正版 PS2 盘送我两张吧。(Shining：这个……大家赶紧离她远点)

——MARS

《FFX》的主题曲

（上海市浦东新区合庆镇小白路费丽刚读者）

1、摩托罗拉输入法：

[下] F2 G2 [中] A4 C4 [下] G5 [中] A4 [下] G2 F2 D2 F2 F6 R4 G2 [中] A4 C4 [下] G4 F2 E2 D5 R4 F2 G2 [中] A4 C4 E4 C4 D5 D4 C4 A#4 A4 C4 A4 [下] E4 F6 [中] R4 A#2 A#5 A4 [下] G4 F4 G2 [中] A2

2、诺基亚输入法：(TEMPO＝112)

4 8 5 6 9 1 * 5 9 * * 6 8 5 8 4 2 4 (4) 8 5 9 6 9 1 * 5 * * 4 8 3 (2) 9 9 4 8 8 5 6 9 1 * 5 9 * * 6 8 5 8 4 2 4 4 5 6 9 1 * 3 1 2 9 2 8 1 6 * * # 6 9 1 8 * 6 * * 3 (4) 8 8 6 9 # 6 9 9 # 6 8 5 4 5 8 6

《樱花大战》主题曲

（重庆市渝中区八一路重庆市歌剧院王畅读者）

爱立信输入法：

A B +#C p p +#C b a B p p B +#C +D p +e +d +#c b a +#C p p +#C B A p p A #g #c E p p #C E #F p +#c b +#c a #f a

《FFⅧ》之"Eyes on me"

爱立信输入法：

F A +C +E p +d +D +D p +D +E +F +E +C p a +E +D +D +D p +c +c bb +f bb bB p f g A A p g f e G G F p

《Xenogears》插曲"LAHAN"

（陕西省富平县陕压中学 Rein 读者）

诺基亚输入法：

8g1 2a1 8g1 8a1 4c2 8 – 4d2 8g1 2f2 4 – 4e2 8 – 8e2 8d2 8c2 2a1 8g1 8a1 4c2 8 – 8d2 8c2 8e2 8d2 1c2 8b1 8g1 2a1 8g1 8a1 4c2 8 – 4d2 8g1 2f2 4 – 4e2 8 – 4g2 8f2 4e2 8 – 8e2 8d2 8e2 4g2 8 – 4b1 8 – 2c2

《星球大战》主题曲

（Gamewave 第 100 期）

诺基亚输入法：

(4)88 (4) 4 6#999 4* (2)#888 (2) 1 6#999 48 (2)#88 (2) 1 6#999 48 (2)#88 (2) 2# 1999 (4) * *888 (4) 4 6#999 4* (2)#888 (2) 1 6#999 48 (2)#88 (2) 1 6#999 48 (2)#88 (2) 2# 1999

西门子 A200 输入法：

4* * * 0* * * 4* * * 0* * * 4* * * 6#* * 48* * 28#* * * 0* * * 28* * * 0* * * 18* * * 68#* * 48 28#* * * 0* * * 28* * * 0* * * 18* * * 68#* * 48 28#* * * 0* * * 28* * * 0* * * 28#* * * 18* * 4* * * 0* * * 4* * * 0* * * 4* * * 6#* * 48* * 28#* * * 0* * * 28* * * 0* * * 18* * * 68#* * 48 28#* * * 0* * * 28* * * 0* * * 18* * * 68#* * 48 28#* * * 0* * * 28* * * 0* * * 28#* * * 18* *

西门子 S6688 输入法：

400 40 400 40 400 68889 4(ˆ) # 20009 20 2000# 20 1000 68889 40# 2009 20 200# 20 100 68889 40# 2009 20 200# 20 2009 1888# 4(v)000 40 4000 40 4000 68889 4(ˆ) # 20009 20 2000# 20 1000 68889 40# 2009 20 200# 20 100 68889 40# 2009 20 200# 20 2009 1888#

注:电电迄今已经六岁,所以以下小编为六年级学生。

虽不能尽善尽美 但必须尽心尽力

训导主任:BLUE

班主任 BLUE:革命尚未成功,同志还需努力!



电电六年级一班 班长:SHINING

经历7月改版的"电子游戏与电脑游戏"以全新面貌面对广大读者,请大家继续支持我们。

我们建立"统一战线"的目是想创造一个轻松交流的环境,使有共同喜好的玩家汇聚一堂、尽情交流。给读者提供帮助、为读者带来快乐,是我们努力奋斗的唯一目标。

在新杂志的制作过程中,看到新编辑们为振兴"电电"而努力奋战的身影,Shining 也更加有干劲了!目前"电电"编辑阵容还是非常可观的,我们拥有了"电电"史上第2个 MM 编辑。大家热情高涨,Shining 坚信凭借大家的这份热情,我们将会开创出一片亮丽的天空!

班主任 BLUE:很有希望成为三好学生。

电电六年级一班 团支书:金带刀



大家好!因为前些时候一直在作些文字方面的工作,最近没怎么在杂志上露面。呵呵,竟然收到读者来信,询问在下是不是失踪了。真让我感动不已,看来这回我得演一出"鞠躬尽瘁,死而后已",以报读者们拳拳关爱之心。

除一些文字工作外,现在我还在龙哥手下打理"冒险领域"。此外,"特别企划"和"纵横四海"的部分内容也由我搜集、整理。希望大家有什么好的 idea 和对这些栏目的意见和要求,能及时来信。

最近编辑部开始"全民健身运动"。晚饭后大家来到篮球场上,你争我夺意气风发。只是大家都是"绿林草莽"出身,斗到酣处,只听"XX"之声不断。"不好"我惨叫一声,已然遭人暗算。第二日瞅瞅我"胖"了2圈的爱指,再看看桌上如山的稿件,心中不由大叹:苦也、苦也……

班主任 BLUE:很有干劲,继续努力。



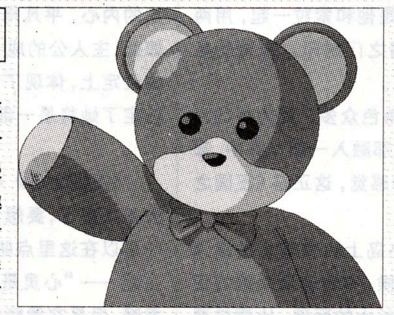
电电六年级一班 体育委员:SORA

啊!这个月值得兴奋的事情太多太多了!首先,7月改版完成后,书拿在手里,感动啊……还有就是最近篮球比赛!电电真的是太强了!!好想让大家也看那些比赛,没有一次我们不是以几十比几的领先取得的胜利。不过,毕竟篮球不是我们的首要工作,在让胜利冲昏一会大脑后大家立刻又回到了紧张的工作中。一回到办公室,SHINING 就发布了命令:"SORA,这次的《波波 XXXX3》就由你来做攻略了!"!!为什么?!为什么那个要我做?我要做〈·XXXX〉!"SHINING 微笑着说:"那是我的~"……就这样,我在地狱中度过了24小时……还好,7月11日"幻想水浒传3"发售,SORA 在第一间买到了该作!太兴奋了!这是这个月最让人开心的一件事了!……后记:由于这一天 SORA 过于兴奋,整天抱着"幻水3"在编辑部里走来走去,其他小编终于压抑不住心中的怒火……

班主任 BLUE:成绩不错,老师喜爱你。

电电六年级一班

学习委员:TAKO



TAKO, TAKO TATAKO, KOKO……啊,不好意思,大家都不太懂 TAKO 语的样子,让我来重新介绍吧。TAKO 是狂热的游戏和动漫迷,尤喜"机战"和 RPG,最大的乐趣是和朋友们(尤其是胖子:P)一起讨论"机战",特技是热血地喊出超级系的台词,偏爱超级系的热血汉。而 RPG 则是吞噬 TAKO 最多时间的游戏类型,能顺利地抢到魔法工会的地盘令 TAKO 着实高兴了好一阵子,现正期待着工会的扩大。最后,就算是远在天边的朋友,也让我们来再次(?)向着夕阳怒吼吧:Shinningggggg Finger!!!

班主任 BLUE:就靠你活跃气氛了!



电电六年级一班 宣传委员:涟漪

HELLO,各位好,我叫涟漪——《电电》新上任的女编辑,初次登场,望各位多多关照!

"很久没有这样的感动了?"——这是我进入编辑部以来最大感受。"电电"是一个充满活力,让人感到亲切的团体:稳重正派的 SHINING(SHINING:恩恩,还算我隐藏的深一点);最单纯,却最爱装深沉的 DARKING(DARKING:……);爱搞怪的 S 级 BT——惊寂("爱是正大无私的奉献~~~"——此时正传来惊大哥惊世骇俗的曼妙歌声;高深莫测的带刀大哥(是"阴险"吧呵呵);极度自恋的 SORA(!!!从涟漪的身后飞来数本"游戏攻略"——我闪!……好险啊);四肢发达,颇爱装蒜的 TAKO("唉,是大蒜吗?"——TAKO 认真状);年龄最小,身高最高的 RIKU,1.88 哎!再加上金大哥与 SORA,电电的篮球队好强啊!(RIKU:是的,我是大地!哈哈哈!!涟漪:…………)——七个可爱率真的大男孩组成的电电编辑部(现在还要加上我这个美女——呵呵),每天都在上演着令涟漪喷饭的笑剧。

就是这样的八个人,由于共同的兴趣与理想走到了一起。

我最近常常深感自己的幸运——没想到在离开大学校园后,还能够遇到这么多志同道合的人啊。从这个角度来讲,涟漪也是被上天眷顾着的吧?

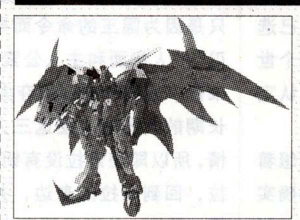
班主任 BLUE:游戏与交流两手抓,两手都要硬!

电电六年级一班 组织委员:DARKING



到编辑部已经两个月了,看着如日益增多的读者来信,DARKING 开始后悔为什么当初要接手编读这个栏目了,终于知道当初 SHINING 那饱含热情微笑的含义了,不过 DARKING 最大的快乐也是看信,永远也不知道读者会有怎样的惊喜带给自己,编辑部新来的编辑都很强啊,DARKING 也不能落后于他们,最近由于争夺读者的来信与新来的 TAKO 君发生了 N 次战斗,最终以 DARKING 的胜利而告终。还有一件值得高兴的事情是,DARKING 终于摆脱了编辑部里年龄最小的记录了,新来的 RIKU 君,以后端茶倒水就是你的工作了!HOHOHOHO

班主任 BLUE:生活与工作双丰收!



电电六年级一班 生活委员:惊寂

该说的上次都已经说过,不该说的这次也被你们说光了,还把我拖上来干嘛?我要 PLAY GAME 去了,打扰者死!

对了,关于编辑形象问题,最能体现本人气质的该是五星中的猎户幻象(绿左),可恨其他人都是一水的高达派,经过连番舌战,最后这些家伙飞出什么编辑形象应与游戏紧密接衔的大帽子,砸塌了帅气的 MH 猎户,给我换上一娘娘腔的高达 RX79。至于现在大家看到的死神高达,还是我用夜宵贿赂排版的老兄给偷换过来的。哼哼,想赶尽杀绝那有那么容易,我现在就等着看出书后那些家伙失望发黑的嘴脸,然后再掷给他们"哈哈哈哈"四记星爷式笑声!!

班主任 BLUE:劳动委员,去劳动吧!

电电六年级一班 劳动委员:Riku



Riku,大地的意思。这样的人物拥有土的属性,体格庞大,HP 巨多,长于物理攻击和物理防御,而魔法攻击防御却很弱,标准的硬汉型人物,脏活累活一力承担,苦大仇深却极少表露。还好小编 Riku 不是这样的人物,最少不是头脑简单四肢发达。不过爱好的是格斗和动作类游戏(似乎多少有点野蛮),好的 RPG AVG 自然也不会放过,是编辑部里少有的一个对机战不感冒的。刚离开校园就来到这样一个快乐的集体,Riku 非常满足。欢迎读者们多多支持,提意见也可以……水瓶座的 Riku 一向是很大度,不会当面给予报复的……小编 Riku 敬上!

我眼中的《王国之心》



目前，史克威尔正处在下滑状态，人们都在为这个最终幻想公司发愁，生怕有一天我们大家就再也无法看到 SQUARESOFT 这一排英文了。但史克威尔又让大家吃了一惊，所谓"饿死的骆驼比马大"——就是这个意思了。

《王国之心》——一部全新形态的游戏。在发售之前，通过一些官方的资料与画面，并不觉得有什么过人之处，充其量不过是一个 A·RPG 性质的作品，甚至担心她会成为第二个《保镖》，但真正发售之后买回来一看，才发觉一切都是自己在庸人自扰，《王国之心》可以说是近期首屈一指的优秀的作品，她充分地发挥了 PS2 的机能，画面上可以和《保镖》一较高下，至于游戏方面，她几乎涵盖了目前大部分的游戏类型。以 RPG 为主体，加上相当多的解谜成分、比较有难度的战斗(BOSS)、战斗中带有一定的战略色彩，还有就是游戏前期来往于各个世界之间的交通工具：穿梭机——而且各个类型间结合得恰到好处，相互影响，但互不干涉，很自然将它们融为一体，所以绝没有繁琐的感觉。

《王国之心》本身来讲并不是很长，但是否具有内涵不是流程的长短所决定的。

游戏开端是讲述三位少年居住在只有一个小岛的世界。由于他们一天天长大，这个居住的小岛充其量也只能用来居住了，随着探索世界的心日益增长，这个世界对于他们来说实在是太小了，所以，他们要去寻找新的世界。在他们正准备离开小岛时，意外发生了，一种被称作哈特雷斯的怪物袭击了这里。这时，可以说是《王国之心》世界观的初步的揭露。三个人通过不同的方式离开了自己原来的世界，黎库是自己选择了离开；凯莉被哈特雷斯袭击，强行从这个世界带走；而索拉更是糊里糊涂地被钥匙刃认定为勇者，完全被动地离开了小岛。

在故事的进行中，索拉无时无刻不在想着凯莉，虽然不知道是不是她在呼唤他，但确确实实的凯莉的幻象曾无数次出现在索拉眼前。与幻象相比，黎库可是真正的出现在索拉的面前。但是由于黎库那种接近于成人的心理，使他对眼前和唐纳德、高菲在一起的索拉产生了怀疑——"已经把我和凯莉都忘了吗？"这时魔女出现在黎库的身后，"这就是你一直很在意的朋友？看，他已经有新的朋友了，把你忘了。""……"黎库没有说话，只是静静的看着与 唐纳德、高菲在一起的索拉，然后和魔女一起离开了。从此以后，黎库由于对索拉的误解，一直不断的与索拉作对。而索拉这边一开始只是想找回同伴，随着经历的增加，一点一点的成长，他感觉到，真正要找到的不仅是自己的同伴，更重要的是找到"王国之心"，索拉并没有意识到，自己要找的"王国之心"其实就是凯莉。索拉与黎库只是选择了不同的路，其实出发点与目的地都是相同的。相对来讲黎库的路要比索拉的路难走许多，这使得黎库曾一度误入歧途，被他们（索拉与黎库）真正的敌人昂森姆所利用，直到关键时刻才醒悟过来。而凯莉一直在充当着索拉与黎库活动的理由，也可以说是这两个人矛盾的根源，同时也是两个人再度和好的前提条件。

结尾一般是作品的高潮部分，尤其是史克威尔的作品，通常是在结尾部分煽情。《王国之心》也不例外。在结尾部分，当索拉等人打败昂森姆，准备关闭黑暗的大门时，才发现这扇门并不是那么好关，在千钧一发之时，黎库从里面伸出了援助的手，与索拉一同关上了黑暗之门。在大门即将关闭的一刻，黎库吐露了心声："カイりをむぜ"（凯莉拜托了）黎库微笑看着索拉，索拉也坚定的点了点头(实际上是在强忍泪水)。

本来这样的剧情并没有什么新意，但是在现在另类剧情铺天盖地的袭击我们的时候，还是朴实的感情来得更真实吧？

游戏中涉及到大量的角色，并且大部分都是人们所熟知的。像克劳德、艾莉丝、斯考尔、尤菲、西多这些人物，只要稍有游戏经历的人，都认识他们。最值得一提的是比史克威尔的角色更有名，数量更多，更广为人知的迪斯尼的角色们，他们在游戏中有的担任同伴，有的成为敌人，有的则是关乎于整个剧情的重要人物。比如唐纳德、高飞，这两位大名鼎鼎的角色是作为主人公自始至终的同伴角色出现的。一开始，他们只是因为国王的命令而寻找并跟随持有"钥匙刃"的人物而和主人公索拉走到一起，以至于后来曾一度离开被黎库夺去钥匙刃的索拉。然而，长期的共同冒险使这三人之间产生了深厚的友情，所以即使索拉没有钥匙刃，他们还是相信索拉，回到索拉的身边，并直到最后都在并肩作战。另外一位则是更有人气的米奇，他就是唐纳德与高飞的国王，是他发现了世界发生的异常状况，并独自去寻找解决方法，同时让唐纳德与高飞去寻找持有钥匙刃的人，他本身也是钥匙刃的持有者。到最后，也是他和索拉一起，用两把钥匙刃将最后一扇黑暗之门封印。米奇就是自始至终牵动着剧情的人。

《王国之心》中登场角色众多，且大多数为著名角色。将这些角色全部融入一部作品中，却没有让玩者有龙蛇混杂的感觉，这正是《王国之心》的魅力所在。

索拉是住在迪斯尼小岛上的少年，性格天真活泼，很少有烦恼的时候，有着非常单纯的正义感；黎库是与索拉一起长大的玩伴，比索拉要大一岁，与索拉不同的是，黎库有着与相貌不符的成熟心理，强烈地渴望探求未知的世界。这样，呆头呆脑的索拉也受黎库的影响对于新奇的事物产生了好奇。两人之间的友情是纯洁无暇的，童年时两人一起站在秘密洞穴的洞口，黎库："索拉，如果有一天怪物从洞里跑出来怎么办？"索拉："那么，我和黎库一起干掉它！"……

村长的养女凯莉，是一位来自于他世界的少女，表面上让人感到的是楚楚可怜，其实内心有着坚强的意志。由于这位少女的出现，使得索拉和黎库之间的友谊开始发生了微妙的变化，索拉也许并没有意识到，但是黎库已渐渐地在认为索拉是自己最好的同伴的同时，也将索拉视为自己最有力的竞争对手。但站在カイリ的立场，她对索拉的好感大于黎库，这越发激化了黎库单方面的敌对意识。这样，也就为后面发生的一切埋下了伏笔。

三位主角的原型大概也就是日本 14、15 岁的少年的形象，在略带稚气的外表下，拥有不输于成年人的思想。这三个人当中，笔者最喜欢的就算是黎库了，人设方面酷得一塌糊涂，配音方面也十分优秀。抛开这些表层不说，单看他的内心世界，就够让人琢磨的了。在木筏做好后的傍晚，他的一番相当有哲理的言语，确实让人觉得黎库是一个有心计的人。也许大人们不会喜欢他，但是作为同样拥有对世界好奇心的少年来说，黎库就是一个令人信赖的同伴。凯莉没有什么特别，时尚的外表，外向的性格，甚至与宇多田有几分神似。作为主人公的索拉，一开始给人的感觉就是一个憨厚的少年，一点也不懂"掩饰"自己的内心，平凡得不能再平凡了。但是，也正因如此，主人公的成长才更令人期待。从这三个人的设定上，体现了《王国之心》严谨的世界观，也注定了她将是一部波澜壮阔的大冒险。

《王国之心》中可称之为经典的东西实在是太多太多了，要想全部讲清楚，都可以成册了，唯一可以在这里点明的就是，这部游戏所要表达的主题——"心灵是脆弱的，的确有可能被黑暗所吞噬，但是在黑暗的深处，一定会有光明存在。"

也许，这也是史克威尔的心声。

文、责编/SORA

解析 RPG 完美主义者

水夜所说的 RPG 完美主义者和 RPG 中毒者有着本质上的区别。

RPG 完美主义者(RPG Compatriot)简称 rt。嗯,应该说是被 RPG 宠坏了的玩家吧。

游戏价值观和基本特点

通常会满足下面一些条件:

a) 完美主义者通常不会被各种游戏的评价所左右,不会对游戏的好坏做出评价,而是用自己去体会游戏给自己带来的乐趣和感动。

b) 游戏对于他们来说通常是自己生活的一种方式。

c) 对于每一款游戏都是以认真的姿态去对待。既然要玩,就要绝对的完美化。

d)虽然说是 s/l 的狂人,但却没有养成在关键时候做记录的好习惯。

e)有强烈的不知足欲。现实对于他们来说,是永远也不会满足的。

f)对于游戏和现实的距离分得相当清楚。

g)可能 mm 玩家占了多数。

那好,现在就开始我们的完美化游戏历程吧:)

一. 游戏环境完美化倾向

即然号称是 rt,游戏的环境固然重要。如何让自己坐在最舒服的位置上拿起最适合的手柄进行游戏是很重要的一件事。四五只手柄对于 rt 玩家来说是基本的装备吧。

游戏的过程也相当重要。在为艾莉丝永别的剧情而流泪时,突然耳边一声:"丫头!吃饭了!"的确是一件大煞风景的事。所以,如何合理的安排时间也是很重要的事。

二. 金钱完美化倾向

和现实世界一样,在游戏中没有 g 是万万不能的,在 vp 中,就算是神,也得靠 odin 的奖赏来换取道具。

rt 这方面的要求就更高了。

通常游戏初期的 g 是少之又少。装备,武器,住店和其他支出令玩家入不敷出(好象这点和现实中是一样的……汗)

那么省钱和赚钱,就很重要了。游戏初期为了省一个 HP 回复药而赌自己运气的时间占多数。用了多少钱,就要在当地打多少怪物赚回来,也是 rt 的一个很明显表现。最可气的是买到假货……得不偿失。(好象 ff7 中就有此设定)幸好游戏可以 reset,现实可就惨了。

三. 装备完美化倾向

装备就是装备嘛,干嘛还要带上什么暗 -90%,圣 -50% 这些无聊的属性呀?害得一早就把它们卖了,等到真正要用这些装备的时候,才想起在只有另一块大陆的装备店才出售这种装备……

FF9 的合成系统也真是一个 bt!害得从此以后玩 RPG 游戏再也不敢随便卖装备,倒是先买一大堆来准备合成……可怜练级的 g 全耗在这上面了……

更为 bt 的是有些装备需要自己合成,而材料只出现唯一的一次。错过了就根本没有机会了。

当然,rt 玩家是很细心的在做着这一切。对于他们来说,哪怕是一块废铁,一样会从游戏初期一直保存到最终决战。

四. 道具完美化倾向

收集道具是当然之事是份内之事,但对于某些限定版的珍贵道具,比如 HP, MP 全回复,能力上限加 xx 点,魔兽系一击必杀的圣水……等等,通常自己是舍不得用的。有时宁愿 reset……也要把它留着。并安慰自己说:可能下一场 bt 的战斗就能用上了。直到面对最终 boss 的时候,才发现限定版的作用就是拿来收藏的……

五. 等级完美化倾向

lv,是 RPG 游戏的灵魂,练级,也是所有 rt 玩家最为热衷和最为痛恨的事了,用"痛,并快乐着"来形容不算太过份吧?通常有随时记录的好习惯的玩家不多,所以,练级练到后面很多时候都是以 reset 来结束本次痛苦的游戏历程的。

最典型的莫过于封印之剑中的斗鸡场。

首先人死了不能复活,这可是完美主义者的大忌中的大忌!

其次每场战斗必需要认真对待!在封印中没有让你轻松按几下键就能过去的战斗。

最 bt 的是不能记录……

第一次:正打到兴头上……一不小心碰到了狂战士……reset……

第二次:因为自己攻击力过高,所以对方装备了银系武器……reset……

第三次:明明对方的命中率是 1,但偏偏打中了自己……reset……

第四次:明明按了 B 键,结果还是没有退出来……reset……

第五次:长期练级导致视网膜疲劳,精神恍惚,HP 计算错误……reset……

第一次的反应是:口中念念有词,"kao,真背!就当是一次教训吧。"reset 后重新开始。

第二次的反应是:喃喃的道:"为什么会这样对我"*n。reset 后重新开始。

第三次:跳起来把卡拔出,狠狠的扔在了一边。并对天发誓,再也不玩 RPG 游戏了。十分钟过后把卡捡回来,reset 后重新开始。

第四次:"想哭吗?大声哭出来会好受一点。"reset 后重新开始。

第五次:已经彻底的被打败了,其实 reset 多了,自然就成了习惯……再 reset……

rt 玩家的最痛苦和最美好的回忆都在这里面了。

别人问:"好久没见了,最近在忙些什么呀?"答曰:"在斗鸡场练鸡………"

六. 特技&魔法完美化倾向

各个角色最能吸引玩家的,除了个性和长相以外,特技就占了很大方面的因素了,必竟,有个性和长得酷不能当饭吃。在战场上还是得实力说了算。

通常究极的特技&魔法是先通过 bt 的方法取得,中间经历了多少了艰苦的历程,这是后话。

然后再慢慢提升它们熟练度……有些特技&魔法发动以后巨耗时间……就算遇敌率是两分钟一次,特技发动开始到终结要经过 30 秒……如果 999 是些特技的上限……那么,完美练成此特技的时间要 83 个小时左右,汗……打算以后找 BF 都得有这样的条件:"会帮忙练级的。"

七. 隐藏属性完美化倾向

这是体现游戏耐玩性的一个方面,我们当然不能错过啦。通常隐藏属性分为以下几个方面。

a)在 xx 时间,xx 地点,去找 xx 人,然后再鸡婆一番,选项先选 xx,再选 xx,然后你就会得到 xx。或者 xx 再告诉你又在 xx 时间,xx 地点……很无聊的对话情节

b)在 xx 游戏乐场,参加 xxbt 大赛,bt 一番后,终于得到了 bt 的 xx。

c)隐藏迷宫和隐藏 boss。

第一类情况倒好办,仔仔细细的看看攻略,有事无事都去找 NPC 对话。一般不会有什么问题。

第二类情况近年来流行的 bt 因素实在是太多了。

在经历过了 FF9 中抓 100 只青蛙后……

永恒传说中的料理大赛后……

星海和北欧中数十次的做掉昂翼后……

封印中终于偷到了火龙石以后……

说!你还不是 bt 吗?

嗯,至于第三类情况……

首先认识一下隐藏迷宫的好处:

到处都是宝箱,里面的东西暴好。

角色的最终特技可以在里面习得。

隐藏的强力仲间可以在里面收得。

练级的最佳地方。

再来认识一下隐藏迷宫的负面影响:

谜题够过分的。

经历了北欧红莲迷宫的第三层……

经历了幻想传说暗之洞窨的四角谜题……

经历了星海传说 2 的一本道之洞窨……

说!!你现在的头是不是很大?

敌人强度绝对 BT。

不过这倒难不倒我们,等级够就行了。反正都是来练级的。但最怕的是碰到"各具特色"的敌人,越打越多的史莱姆,会自己复活的眼睛怪物,打到一半会自爆的雷球,只有魔法攻击才有效的幽灵魔法师……前面这么多的艰难困苦我们都冲过去了。没想到却栽在这儿……reset…… 隐藏 boss 超强!不过这也没关系,bt 打法多的是。去死吧!

八. 其他完美化倾向

如何证明你是 RPG 完美主义者?一张有你上千小时心血的究极记录卡,可能是所有 rt 玩家保护得比主机都还要好的装备吧。

另外,cosplay 就是一个方面啦,虽然扮起来感觉真的很难过……

rt 玩家在游戏里面追求的是什么?

或者得到了什么?

或者是什么原因使他们对通关历程如此的执着?

a)是对自己的挑战所产生的快感

b)对是完美通关以后的成就感

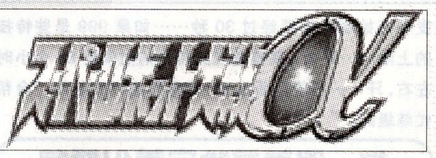
c) 充分相信自己的所做的决定以及预测事情的发展方向。

d)认识自己的行为或者是培养自己的习惯

e)执着

水夜想,也许执着才是所有 rt 玩家的共通点吧。:)

文/水夜



超级机器人大战α研究

1、不可思议的机体设定

机战α中强手云集，海拔差自然也是一道不俗的风景线。从先天营养不良、身高不足10M的旦拜因到暴饮暴食、横向发展至长140M，重226吨的GP－03，其中的落差动辄数十米。这种差距在众多SB(笔者对SUPER BOT的简称，不要误解^-^b)眼里或许是小事一桩，但在人类的头脑中却是比较恐怖的概念——请各位自行假想破岚万丈与开着刚过泰坦3脚面的铁甲万能侠之驾驶员兜甲儿联手发动援护攻击的场面。

匪夷所思的还在后面，由于机战是战棋类游戏，故所有机体将不可避免地被平均分配到每个单元格上；为了能使玩家正常进行游戏（总不能让人拿着放大镜在地图上四处寻找翼霸吧？），更要进行统一度量衡——体积一概大致等同。如此一来，游戏是诞生了，但具体的细节呢？大家不妨来仔细考虑一下。

首先，如果移动时按照身位计算的话，速度最快的机型（战舰除外）非GP－03莫属——7格的移动力加上哥奥的"加速"精神，每回合足足能走上1.4km；翼霸虽然只有88M/回合的可怜成绩，但其一有飞翔能力，二来可以变形，勉强逃离了打狼的位置；倒霉的是压阵的铁甲万能侠，本来它的运动性兼移动力就低得吓人，机体发育又不算良好（18M），倘遇上个把满是森林与山谷之类的关卡……通关后再回来找它吧。

广告时间：《兜甲儿漂流记》好评发售中！！！

其次，泰坦3与翼霸的体长相差近10倍，体重却有着整整100倍的差距（汗……）；若想将二者弄到同一水准上，不是得给泰坦3压成ZIP就是要翼霸去打上几针激素，看似简单，实则麻烦重重……不论哪种手段，质量都是要守恒的。推论如下：

方案1(泰坦3缩小)：泰坦3的移动方式将改为爬行，鉴于其身高仅9M却有着800吨体重这一不争的事实，直立只会使腿部超负荷而瞬间崩溃；更由于地表所受压强增大，部分区域坍塌在所难免，泰坦3将不可避免地陷入土中……

评价：好计策！遁土术乃少林寺不传密学之一，此术进可攻、退可守，如遇危急情况更可以钻入土中装成鼹鼠来隐藏杀机！就算被条子发现也告不了你，真不愧是七种武器之首……

(周星驰：抗议！他抄我！

SHINING：抄什么抄？天下武功源出少林没听过吗你？！抗议无效！

SQUALL－LH：^-^b)

附加能力：地中

方案2(翼霸巨大化)：这个东东好弄，向MACROSS中的麦克思请教一下这位仁兄前无古人的追马子方式就OK了……且慢，巨大化后呢？宛若铁塔般的翼霸却只有8.6吨的家底，实与气球无异，看来出击时与母舰的CONNECT是必不可少了，否则一记巴尔干炮便足以将翼霸轰出大气层。

(二号机：耶～～欢迎新伙伴加入！

初号机：给，S2机关，要不要？

零号机：……好大的风筝……

翼霸：……)

评价：好计策！飞天术亦少林寺绝密心法之一，此术远可侦察敌情，近可吸引火力（翼霸：我成靶子了……），如大难临头更可以装成商业气球来隐蔽自己！就算己方部队全灭也伤不了你，真不愧是……（以下略去N字）

附加能力：接续

最后，是己方母舰搭载能力的问题。如果按照真实比例来分格，全长动辄数百米的母舰得占去方圆N格才算勉强合理。可惜眼镜厂铁了心要实行"大锅饭"政策，布莱德、希拉等人上诉无效，只得忍气吞声地拿起一个名额悻悻走人。如此一来，倘PLAY机战的是高手倒也罢了，谁都知道不论是何机体，只要一进母舰，气力二话不说地就立刻－10(估计布莱德因为僧多粥少的事儿正在气头上，谁来都不给好脸色)，因此老鸟麾下的母舰并无超员之虞；惨的是机战的"初心者"，到了后期往往积尸如山、伤员满营，十个花园丽妹妹也是不够用的，为避免出现饿殍遍野的情况，只得把人都往母舰里塞一只算一只，待满屏幕的味方都没了影，敌人也开始逆了袭。初时布莱德精神焕发，一时间但见母舰满屏幕腾挪闪躲得煞是惊险；岂料中途后力不继，连底力都被打了出来底气却不见半个，"残念"后的一声巨响也就成了历史发展之必然性。问题是树倒猢狲散，而这白色木马爆开却不见半个废铁出来，为一BUG是也。

闲话不提，单论母舰的容量，便足以发现许多疑点。高达中的军舰大多用来搭载MS，一般来讲，母舰中型舰可搭载10到20台长20M左右的MS。就算改良后的白色木马是大型战舰，可容四五十台，但那毕竟是普通的机动战士，换了平均身高30米的魔装机神系列呢？换了50多米的组合机体呢？换了GP－03、泰坦3呢？如果把出场的这些机体一古脑都装进母舰去的话……后果可想而知。

(吱～～～～～一台警车横到白色木马前：

交警：先生，您的交通工具超载，请下来领取您的罚单，1周后去交通队交纳……

布莱德：……(摸摸瘪瘪的钱包，表情立刻变得无比毅然)全舰注意！目标正前方！主炮！发射！！！

……

1周后，隆巴纳队被全宇宙通缉……)

推论：游戏中如果放入主舰中的机体过量，将随机出现种种不良后果诸如：机体互相拥挤导致舱壁破裂而使多名在船人员丧生（SQUALL－LH呼吁：大家努力成为主力吧，做替补是很危险地）；W GUNDAM系的机体很容易产生自爆的误操作……BOMB！；平时关系素来不和的众机师极可能因资源、EN、修理部件分配不均而大打出手，从而导致内部火并——而且是在母舰内部——于是乎……主舰の击坠……GAME OVER。

2、资金的来源

通关需要什么？需要强力的机体；机体如何变得强大？自然要经过改造；改造需要什么？阿堵物是也……

不论在哪一作，资金永远是机战系列的重要道具，虽然α可能是全系列最简单的一作（常有0改造爆机的记录诞生），花大笔资金改造满"天上天下一击必杀炮"给人的感觉象虐待电脑，但是如果没有资金——就只能叫自虐。

馅饼不是从天上掉下来的，除了你的熟练度够低而换来电脑那廉价的同情外，资金只能从战场上的敌人身上夺得（至于外传里那把资金搁箱子里摆到战场上的做法SQUALL－LH是绝对不理解的：明摆着是陷阱么！当我的队伍都是白痴啊？！……喂，卡罗特你给我回来……），这是SQUALL－LH至今未能想通的难题，现推论如下：

推论1：敌人的机体均系材质优异的精钢、白银、黄金打造。机师击落敌机后，不但能获得"皇牌机师"的美誉，更可以将对手的机体卖掉，发上一笔小小的横财，实在是一举两得的设定！

评价：《EVA》中曾有过类似的情景，葛城美里的一句"使徒是免费的"经典得令人记忆犹新，问题是当初那第五使徒可是NERV出动了不少人力，用吊车一块一块地卸了半天耶～～而机战里却是这边连烟还没冒完那边钱就出来了……看来机战有着自己一套相当严密的市场体系呢——现杀现卖，生猛海鲜哩！汗……

可能发生的情况：不远处出现了一台肥肥大大的BOSS机，只见众赤膊NT立时目露$光，舔着嘴唇拿出网兜、抡着扳手一哄而上……

推论2：敌人素来小心谨慎，钱包随时备在身边以应不测，谁知道上的却都是管杀不管埋的主儿，不但机体要毁，钱更是要抢的。

评价：使用"幸运"后，角色将对敌人进行更细致的搜查，从头至脚翻上个N遍，无怪收入也能增上一倍。

（例子[《少林足球》版]：在第六十六话"绝望之宴"上，将西罗克击坠后，他带着5、6台机体重新出场。

捷度过去，挑好位置，二动，魂＋地图兵器，敌全灭，只留西罗克一人。

西罗克：……汗……呜哇～～～～(比划状)……

捷度：(直起身来)你有没有带钱呀身上？

西罗克：……有……(翻兜，过去递给捷度)八毛。

捷度：哦(拿过来揣在怀里)。

西罗克：这算不算抢劫啊？

捷度：算。你学过螳螂拳吗？

西罗克：研究过。

捷度：那就不要再侮辱少林武功！(离去)

西罗克：……)

可能发生的情况：国际刑警的通缉名单如下：

WANTED：NO.1：安藤正树；NO.2：捷度；NO.3：伍索……

3、补给与修理

白色方舟在支援前线上是出了名的，既可修理又能补给，实在是不可多得的"机才"。但细一琢磨，却不免有些不可思议。

战斗中途修理机体无甚厚非，修理嘛，哪个战场上没有个把军医冒着枪林弹雨跑前跑后的？把机舱装厚实些，该带的配件都拿上也就足够了。至少玩家再烂也不至于每台机体都被打得HP剩10跑回来哭天抢地——现实中那样的机体与其去修倒不如换一台。唯一的疑点在于：为何白色方舟不能自我修复？常常见到璞露妹妹开着HP所剩不己的这台东东四处找捷度修理，不禁想起了拿着绝情丹的杨过，唉……问世间情为何物……

相比之下，补给就有点说不过去了。先说残弹，倘是补给一点步枪弹药或是远程导弹倒也无妨，白色方舟拼拼命也就勉强装下了，问题是GP－02，地球人都知道，这等贵族机体不但要求驾驶员得会“奇迹”，更需补给机时刻跟随——否则发完核弹的GP－02就是废物一个(0083大家是看过的，仅跟哥奥那个问题儿童打了个平手)，这下可好，补给机一装就是N发核弹，工作环境危险不说，驾驶员若一个把持不住，临阵时偷偷脱逃，带回地球找个黑市卖掉，下半生可就吃用不尽了(＄-＄SQUALL－LH极端羡慕中)；再研究EN的问题，补给机简直是EN的发源地，取之不尽用之不竭，管你SUPER还是REAL、空500EN还是50EN，一概大小通吃，转瞬加满，母舰见了也只能自叹不如，找块礁石一头撞死……等等先，如此庞大的能量源，白色方舟将其储存在哪里呢？不会也是同核弹一起放在机舱内吧……

推论：白色方舟内部处于极端不稳定状态，不但随时有着核辐射、核泄露等隐患，更由于高能量体过于集中，极易诱发离子能辐射反应，届时不要说驾驶员尸骨无存，战斗地图内更将无人幸免——属于究极地图兵器携带者……恐怖……

BANDAI公司的声明：如该机体在游戏中被任何攻击命中，请马上关掉PS或扭头闭目N秒，否则由此带来的一切不良影响本公司概不承担任何责任。

可能发生的情况是：此机体一旦出现在战场上，敌人会立刻全体撤离战斗空域以免不测——正所谓不战而屈人之兵。

4、关于气力的推论

气力，这个在机战中被赋予新意义的名词代表着许多东西。

从战场状况角度考虑，这是一种作战时的兴奋心理：眼看着敌机一台台地在眼前爆炸，爽快感无疑是与机俱增的，武器也运用得越来越得心应手，终结技亦呼之欲出。但让人不解的是：气力与能否发出必杀技有何联系呢？

推论1：人在兴奋状态下，手脚的动作要比平时快上许多，办事也更加有效率。由此可见，机战中各机体的终结技(尤其以SUPER系为甚)均是按钮众多，指令繁琐的连续技(同铁拳的十连技有得拼)。由于机师大多是被强拉入伍的青少年，对机体的熟练程度不过了了，如果不是在兴奋的高效率下，是很难完成指令输入的——从一战到现在还没有记住，这些小鬼究竟有没有记忆力啊？

可能发生的情况如下：最终BOSS正在步步逼进，而此时的SRX内部却正乱成一团……

流星：操作手册在哪里？！快！晚了就来不及了！

彩：就是就是，快啊！

尼比：……让我仔细想想……

莱：记得我好象随身有带……在这里……给你！

流星：哇哈哈！有了这个，再加上本天才的无敌按键技巧，看着吧！……右上上下AA下下BD！耶！天上天下一击必杀炮！输入成功！这就是本人的实力！以后还要它什么气力？！哇哈哈哈……

半晌……

彩：似乎没反应耶……

尼比：我们的队伍快要被全灭了……

莱：下一个目标似乎就是我们呢……

流星：瓦特？？有没有搞错？！我的输入没有半点差错耶！不信你们自己看……我再按……再按……

轰！——随着一声巨响，SRX在最终地狱里爆掉。

半空中传来了流星的怒吼：＊的，莱！你不识字啊？！这哪里是操作手册？！分明是3D格斗天书！！！

推论2：所谓气合，很可能是驾驶员注射兴奋剂的结果。组合机的驾驶员多具有此等精神，正是团队互助的表现(似乎有集体吸毒的感觉)，而且，拥有此等技能的大多是未成年的少年儿童，似阿姆罗、夏亚这等老奸巨滑之辈却从未见用过……

评价：布莱德的牢饭看来是吃定了……

推论3：众所周知，如果一个机师击坠数超过50，便会获得“皇牌机师”的称号，奖励则是出击时气力会提升5点；然而，“明美的人偶”这个芯片却有着相同的作用……试问，如此怎能让众多皇牌战将心态得到平衡？

可能发生的情况是：

阿姆罗：布莱德舰长，我代表所有NT皇牌机师向您请求一件事。

布莱德：不用这么客气。说吧，什么事？

阿姆罗：那个什么“明美的人偶”芯片，能不能列为禁用品呢？这对我们老队员很不公平啊，我们好容易出生入死挣来的无上荣誉，他们却……你瞧瞧！话还没说完，又是一个挂着那鬼东西飞出去的！！可恶，欺负我们初代高达系的芯片槽少是不是？！……(阿姆罗愈来愈激动了)那个明美是什么东西?!她哪里有半点魅力了？也无怪一条那小子跟他分手，据说最近还找了个新男友！你看看，这成什么体统！再这样下去我军不被不良风气腐蚀才怪！我的建议是：全面取缔“明美的人偶”！把林明美遣送回国！顺便把她那新男友定个军纪处分——能看上这种人，他脑子进水了是不是……

布莱德：……

林明美：(突然推门而入，举止自然地径直坐到布莱德膝上)亲爱的，我们约好一会儿去看电影的嘛，再不动身会晚的哦……呀，这不是阿姆罗先生吗？怎么，你们在谈事情呀？我可以听听吗？

阿姆罗：啊……这个当然！舰长！我强烈推荐给全军配备“明美的人偶”！！！下将经过长时间实战调查，发现该芯片可以极大地鼓舞全军士气！令队伍实力暴增！在下强烈建议给每名士兵人手一份……啊，不！两份！三份也可以！必须把芯片槽装满！所有费用由我一人承担！刻不容缓，在下这就去立刻办理！告辞了！

5、替补队员的悲剧宿命

出战时为何会有人员限制？实在是一个不成文的规定。若在平时还有点合理成分，诸如重点培养特定机师、母舰弹射器不堪超负荷、回收时修理成本提高等等，但在最终决战的几次战役却还有此规定却实在匪夷所思：战火都烧到家门口来了，还不动用全部兵力？等着做死鬼啊？

相比之下，动画要合理得多，连花园丽妹妹被逼急了都敢开着只剩一半的修理机去拼命(《ZZ GUDNAM》)，且综观整个高达史，大部分主角都是在危急时被强行拉去做童工的。素来遇战则倾巢而出的众舰长，为何到游戏里却打起了精挑细选的如意算盘？不解。

如此一来，苦的是大多数人民群众，到了游戏后期小资倾向愈加明显：出击率仅在10%上下晃悠。现举出几个贫农典型，以昭天下。

默默无闻型：首推兜甲儿的好友波士，此君在SUPER系流程中算是开朝元老，任劳任怨地跟着主角与兜甲儿四处东跑西颠个70多话，没有功劳也有苦劳，可惜机体与自己实在是太不争气，各项数值均超常发挥也只能评个E级(同《JOJO》里的替身乌龟有得一拼)，只要玩家不是手误波士就永无出头之日。再者，机战不比奥斯卡，波士是决计享受不到劳模待遇的，设身处地来为他考虑一下后路么……看来兜甲儿的机体失踪也只是时间问题……

昙花一现型：零号机、泰坦3、勇者雷汀、外传中的拖鲁杰斯……均属此列，这等高人初来乍到，逢人便砍，敌人无不应声而倒，当真有万夫不当之勇，实在是动物凶猛。岂料后力不济，渐渐沦为场上看客。到了游戏后期，还是凌波丽小姐看破红尘，挥挥衣袖不带走一片云彩地去了，留下的众人耐不住寂寞，咬咬牙将机体略一改造，同广大受苦同胞齐去争那”最佳第N＋1人”的位置(N＝出场机体数)，也算是发挥了余热。

鸡肋型：这是一个庞大的军团，GP－03、υ高达(无HWS装甲)、沙扎比、F91、ZⅡ、古伦喀斯特改、魔神皇帝、二号机……这些均是够经典、够强、够酷的机型，可惜在实力上就差了那么一点点，用了吧，觉得有点不够力，还浪费本就不多的名额；不用吧，想想当初看动画时的激动心情，却又下不了这个狠手。实在是鸡肋啊！再往深想想……还是拿当初把高达介绍给自己看的杨修去出气吧……

既生瑜，何生亮型：V型电磁侠(健一)、登霸(托度)、VF－19(勇)、卡碧尼(璞露茨)、大魔神(剑铁也)……这些队员依实力本应坐上主力的，可惜位子均被与自己能力相同但稍强上那么一点点的正统主角抢去，只得徒呼无奈，乖乖地坐回自己的替补席，一边满脸堆笑地为战斗中的竞争对手打气以显其君子风范，一边暗自痛骂敌人为何如此菜鸟发了N枪却无一命中驾驶舱……

(托度：KAO！说了那么多好听的把老子骗到这里！原来是让我来打杂！老子不干了！！)

小推论：隆巴纳队的杂货店每天都源源不断地售出蜡烛、五寸钉，以及写着“豹马”、“座间翔”、“一条辉”、“兜甲儿”等名字的小稻草人。

怀才不遇型：SRX四人组是最大的典型，此四机组合堪称天下无敌。只是流星某次酒醉大闹BANDAI总部，惹恼了正在做设定的老兄，见其羽笔略略一动，SRX所占出场名额立时由一变四，初时流星还道是酒后重视，翌日醒悟方后悔莫及是为后话。言归正传，机战α本就简单得出奇，基本没有棘手的BOSS，何况每战出场名额本就不多，倘花上大手笔出动SRX来个牛刀屠鸡，只会落个天怒人怨的下场，故玩家大多不敢造次，只得将其雪藏到最终话才放出笼。一代枭雄SRX落得个如此惨淡收场，可悲可叹。

归纳完毕。

推论：鉴于这等狼多肉少的局面始终不能得到解决的现状，SRW战队内部必定隐患重重，随时会发生大规模暴乱事件。轻则游行罢工，重则武装起义。且实力不容小觑：托度、流星、破岚万丈等人绝非易与之辈，更有阿姆罗与夏亚随时参与策划指挥，如此暴发的内讧实属惊天地、泣鬼神，况且SRX还有“舰内舰外一击必杀炮”这



文／SQUALL
责编／SORA

等玉石俱焚之兵器随时候驾，届时后果将不堪设想……水能载舟、亦能覆舟——果然是硬道理。

6、对市场系统的置疑

在外传发售前，便听到有关"可以自由买卖机体与芯片"的传闻，SQUALL－LH 起初半信半疑，待入手后，发现此言非虚，果真有一块暂时无法进入的"黑市"在整理装备的菜单上，于是等待，直到第 10 话到达异世界市场方开始正式营运——敢情是地下组织的说，虽说晚了点，但还可以接受。

仔细分析一下市场系统，芯片的买卖还差强人意，将多余芯片卖掉的确是方便得很，但购买的芯片却并不见得如何强力，勉强给个 65 分；买卖机体这一项就有点说不过去了，不但所卖机体有着严格规定(总共好象卖不出去 10 部)，而且待售的机体也同废铁没有多大区别，果然是个黑得不能再黑的黑市。

其实眼镜厂也有苦衷，外传里有好几话是需要特定机体必须出场的，这也就无形中规定了该机体"贩卖禁止"，否则的话问题大大。例如第 19 话"共鸣之力"(后半)中，卡罗特需要潜入敌方基地救出蒂法，若此时你的 X GUNDAM 已经卖得连个零件都不剩……乖乖，你让卡罗特驾驶什么去？自行车么？

推论：所有主力机体将严禁进入该市场，否则机师在万般利诱下会很轻易地将机体卖掉解甲归田。布莱德为此已投入数十名工作人员把守市场的各个出入口，以防不测。

建议：各位不妨在午夜时间 PLAY 外传，顺便事先买通卡罗特做内应(此君前科累累，一惯犯是也)。若遇上看守松懈，立刻将 Z、υ、逆 A 等及无用的 SUPER 系机体卖上个把台，会赚翻也说不定哦。

可能发生的情况：(第二天早上)

卡缪：呀？我的 Z 呢？？

阿姆罗：*的！哪个小子连我的 υ 也敢动？！活腻了是不是？！(拔枪四顾状)

捷度：惨啦！人家刚定好今晚就拿去出手的说……

希罗：……(拿着自爆装置发愣)……今天怎么不灵了？

伍索：耶！终于可以换 V2 喽！！

罗兰：呼～～～～～解脱了……

此时，在某个阴暗的角落里，有个人正在舔着指头数钞票——

卡罗特：嗯，这次是大丰收哩。

7、恐怖的熟练度

熟练度设定的部分初衷是使游戏更加耐玩，特别是到了外传里，易普难三字更代表着老手和菜鸟的分水岭。相比之下，还是外传在熟练度的控制上比较合理一些，几乎没有什么过于 BT 的要求，基本上只要你动作够快就能拿到。唯一让人感到不安的是：熟练度不同而导致的三个迥异结局令人有些不寒而栗，仿佛幕后有只操纵着全局的黑手一般……让玩家有被人玩弄于股掌之间的感觉。

(？？？：哦，看来这次的玩家不俗，把小憩派出去应付他吧。)

相对外传而言，流程简单的 α 在对熟练度的要求上就有些过分了，特别是某些 BT 关卡的满足条件简直非人哉！初期得用 GP－01 那台钱堆出来的垃圾搞定 GP－02——之前还必须重点培养哥奥那个问题儿童；中期要在千军万马中直取 MACROSS 敌军母舰的首级——有回合限制不说，人家身边的近卫军都是随随便便一下就能扣去断空我一半多 HP 的主儿；后期则得花大笔冤枉钱改造"天上天下念动爆碎剑"来一击打掉西罗克那个 HP 在 19/20 以下便撤退的 BT……且熟练度分配明显不均，有的时候一话能赚个 4、5 点，而到了后来却一连 N 话鬼影不见半个。再者，α 的熟练度对交谈选择相当重视，一句失言有时能让你把肠子悔青。SQUALL－LH 初次 PLAY 时(没用攻略)，在第 42 话"亚古捷斯来的使者"中正杀得兴起，哈曼忽飘然而至跑来劝架，提议举行什么鸟会议，问我接不接受，我顺口拒绝，岂料这欧巴桑面色一沉，战斗被中途强迫终止不算，更让我辛辛苦苦积攒下来的 5 点熟练度随着一江春水向东流了……看来更年期女性果然惹不得……

推论：熟练度若化抽象为实物，当属"资格认定证书"一类，这就能很好地解释为何熟练度愈高，可以加入的隐藏人物及机体也就越多。也就是说，每次提升熟练度后，隆巴纳队都会由公证处认可而制订一份证书出来，以免空口无凭，况且"说得"的对象大部分又都是青少年，一个不小心恐怕就会落得个"拐骗"的罪嫌，因此证明是必不可少的。

建议：每次出击时，每名队员最好在机体外部挂上一打证明书的复印件，且在头部安置一台计数器，标明具体数值，如此一来，在战斗时不用与敌人接近亦可"说得"，省时省力，岂不妙哉？此计唯一缺憾在于：众机体于头上顶一东东未免不大雅观，但毕竟实用性要排在第一位嘛，驾驶 MS 的诸君，真是辛苦各位啦～～

可能发生的情况 1：在年终"最没品味衣着"评选大会上，隆巴纳队一举夺魁。

可能发生的情况 2：(某日主角驾驶着小飞艇在宇宙中闲逛，忽然遇上了 WING ZERO)

主角：哦？这不是希罗吗，最近在外传里过得可好？让我看看你头上的熟练度……咦？怎么只有 3 点？

希罗：……(闭目中)……

主角：眼花了？再离近点看看…(将小飞艇驾驶到 W 身旁)…不会吧！只有 2 点而已？

希罗：……

主角：这我可得批评批评你了，就算队伍里没了我，大家也要努力奋斗呀你说是不是？哦，我也知道(仰头摆酷状)，队伍中缺了我这个超绝美形、神勇无敌、玉树临风……(以下略去 N 万字)……文韬武略无不样样精通的偶像级人物，对女队员的影响是多么巨大！但！不是还有更多的男同胞么？我相信你们一定不会辜负……哎？说着说着怎么只剩下 1 点了？？

希罗：……

主角：……变成 0 了……难不成……你又……？(巨汗)

寂静的宇宙深处乍现出美丽的火花，转瞬即逝。

8、关于剧情设定的个人看法

常常遇到许多"SD 高达派"的朋友和更多对 SUPER ROBOT 不感冒的人们，他们往往对机战系列不屑一顾或是恶言相向，理由则大多是围绕机战"关公战秦琼"式的剧情做文章。其实 SQUALL－LH 倒觉得如此生搬硬套地糅合未必是一件坏事——只要它有自己的一套完整剧情就好。史上出名的大杂烩不在少数：《FFT(最终幻想战略版)》、《KOF》系列等等均是此中的佳品，为何在这些人的眼中却容不下一个 SRW 呢？不解。

另外，需要澄清的是，SQUALL－LH 本人是 100% 支持机战的说，创作此文的目的也不外乎是将游戏过程中发现的某些好笑东东写出来同大家分享快乐，并无任何讥讽或诋毁之意，请朋友们不要误解。记得昨晚刚把上篇帖出来后，立时便有某机战迷网友发帖"谴责"在下，声称自己看后觉得"十分不爽"，这用骨节捏出来的四字看得 SQUALL－LH 心惊肉跳。我深知此兄台虽略乏幽默，但实乃好意提醒，不禁暗自责怪自己技艺不精。于是这下篇写得更加如履薄冰，生怕一个不慎又遭来"＊＊亲卫队"的围攻，当真是怕怕得紧。故 SQUALL－LH 在此声明在先：本文因作者才疏学浅兼能力有限，不足之处还请大家多担待先，千万不要因几句调侃之辞大动肝火，容易误伤友军哦~b

回到主题上来，机战系列的杂烩式剧情虽然无甚厚非之处，但唯一的缺点在于加入了制作者过多的主观好恶感，其中的老式机器人动画虽说经典，但毕竟是二、三十年前的事情了，是该考虑光荣退休的时候。除却开山鼻祖铁甲万能侠和现在仍在播映的真・盖塔，大部分 SUPER 系机体别说我们这等国外玩家，就连与我们同样年纪的日本 FANS 也是同样不知所云或忘得一干二净。游戏不是制作出来给自己玩的，应该适当考虑一下广大玩家的心理。关于万能侠们和盖塔与各种帝国间的恩恩怨怨已经延续至今，每次都是同样重复且让人一头雾水的台词，试问这个乏味的循环何时才有终结呢？

推论：如果眼镜厂仍然坚持这个设计路线一百年不动摇，那么不出一半时间，机战的唯一购买群就只剩下我们这些年届古稀的老头子了(如果原班制作人马还活着的话)。

可能发生的情况是：

SQUALL－LH：(拄着拐棍，颤悠悠地来到某游戏店门前)……先生，麻烦您给我拿款机战的最新作……咳咳……

店主：(正玩着 MGS・ZERO，极其不耐烦地)什么机战？没听过！没有！

SQUALL－LH：……就是《超级机器人大战》……啊(低头，突然显出发现新大陆的样子)，就是这个！贵店用来垫桌腿的这个包装盒！不会错，就是它！我这些日子来找了上百家，终于在这里发现了！……咳咳咳……(因过分激动喘个不停)

店主：(白了 SQUALL－LH 一眼，按下 PAUSE 键，走过来费力地将盘盒拽出，打开，吹去光盘上面厚厚的浮灰)……喏，给你！……真是麻烦的老东西！这盒子给我垫了两年的桌脚，相当好用的说……得了得了，把钱收起来给我滚远点，下次讨饭去别家讨去，去去去！

SQUALL－LH：……

尾声

洋洋洒洒地灌了这么多，也该是结束的时候了。SQUALL－LH 接触机战系列的时间不长，虽说是从 GB 版的二战开始入门，但真正开始系统地仔细研究(或许我还不配用这个词语)，掏尽钱包四处搜集机战系列的动画(包括 MACROSS、高达系列以及《EVA》、《飞越巅峰》等等)却是在最近不到 1 年半的一段时期。是的，很短暂。但让 SQUALL－LH 不解的是，为什么自己会如此痴迷其中呢？是对机械的好感？还是高达的魅力？亦或是对战棋类游戏的情有独钟？我不知道。

我只知道——I LOVE THIS GAME！

这已足够。

SQUALL－LH

完稿于 2002 年 1 月 24 日夜



尘世·眷恋·迷惘

valkyrie profile 同人

被留下的人是谁?

留下他的人是谁?

铃兰,不经意的洒落在墓碑上……

银白色的光泽犹如穿透尘世的埃粒,缓缓下坠,淹没冷却的心房。

心,是不被意志所支配的容器;是既属于自己而又不属于自己的东西;是枯萎的笑容,冰冷的血液所拼凑而成的残酷物语。

生命,亦是如此……

沉闷的月光不经意的洒落在这片名为"铃兰"的草原上铃兰－带着毒性而又凄美的银色花朵,在狂风的肆虐下漫天飞舞,仿佛诉说着世间的无限凄凉。

而我,却只是静静的站在这片伤感的草原上,任由眼角的泪水滴落与铃兰花瓣,任由空白的思绪填满银白色少女远去的身影……

我和她居住在寒冷地带的小村落里。

在这里,没有明媚的阳光,没有欢声笑语,更没有世间应有的怜悯。黑暗笼罩之下的是永不融化的积雪和大人们贪婪的丑恶灵魂。

心,被欲望俘获的心皆万尺寒冰,刺穿了每一寸肌肤,冻结了每一滴鲜血,赤裸裸的暴露在众神奸险的陷阱中……

她的名字是不幸的见证,是对自由的无限憧憬,是对残酷命运的无能为力,更是对自身价值的否定。也许,在这样的世界里,如此般的命运司空见惯,但对于她,却是声声低泣中夹杂的淡淡哀伤。

她那银白色的长发总是散发着迷人的光芒,但又夹杂着丝丝怨恨,丝丝怜悯……

喜欢默默的看着她,看着她秀气的脸庞露出一丝童贞的微笑,看着她天真的眼神不经意的流露出一缕黯然的伤感……而我,却只能默默的在她身旁,温柔的安慰她,希望能够支撑她那快被撕裂的脆弱心灵。

那天,当那两个身穿黑色制服的男人再次出现在我的视线时,我的心紧紧的刺痛着。

我不由的想起已经离我远去的妹妹……我在心里默默的告诉自己,绝不再让这样的悲剧发生在她那已经伤痕累累的身上。

"普拉绮娜!快,快和我一起逃走吧!你的母亲……正准备把你卖掉!"

白金的价值,被披露在暗无边际的欲望之中。吞噬着,残忍的撕裂并吞噬着。暗淡的光芒瞬间被埋葬在永无归路的深渊之中……

我紧握着她的手,穿梭于树海之中。我不知道自己为何会有如此大的勇气,更不知道今后的我们该何去何从。即使如此……我还是在心底暗暗起誓,绝不会放开她那布满伤痕的双手,哪怕是为此付出了生命。

树海依然在脚下狂舞着,急促的脚步不曾停息。不知过了多久,一缕耀眼的光芒照射在我们身上。广阔的星空之下皆是焕发着银光的花朵,在月光的孕育之下,它们骄傲的绽放着。伴着狂风,漫天飞舞,犹如女神的的雪白羽翼洒落人间……

"这里是天堂吗"

正当我惊艳于眼前的景物而若有所思的时候,她……却已经倒在了花丛中。

"我已经受够了,即使我如何努力,父母也不曾对我好过,就算我这么爱他们,他们都……如果死了是否会投胎呢?

投胎后你还会和我在一起吗?"

狂风侵袭着全身,撞击着混乱的思绪吱吱作响。曾经信誓旦旦的我却已经说不出任何鼓励她生存下去的话语。

"和鲁西奥在一起真的很开心,但伤心的回忆却更多,我希望把它们全部忘记……"

"普拉琦娜,振作吧!我不会这样便让你死去,我他不会忘记你的!"

铃兰花丛中,我张开双手,想要拥抱那朵即将凋零的哀伤之花。

然而,回应我的却只有依旧飞舞的银色花朵……

文/CROSS－Aya




秋

月华之剑士同人

一

那一瞬间,什么也不知道了。点点簇簇的鲜红,在面前飞溅,扩散,直至,凝固……

而另外一种红色,随着秋夜的清风,在瞳孔之中飘动着,翻转着。象西洋红酒一般的颜色……

明月之下,他那长长的西式披风象一团黑色的暗云,将少年最后一丝生的希望掩埋。毫无表情的冷俊面容以及如同死水一般的暗红瞳孔,似乎预示着少年的死亡:和自己的父亲一样,被他那华丽的冰冷的月光之剑,一刀两断……12 年来从来没有过的恐惧感袭上心头,站立不稳的少年瘫倒在地上,不知道该如何反抗。不,他明白即使反抗也无济于事……自己的实力与对方相比,简直是天壤之别……此时的少年,甚至有些怨恨已经渐渐冰冷的父亲。只是为了追求剑术的最高境界,便要向这么可怕的敌人挑战吗?望着对方那冷漠的神情,少年颤抖着闭上双眼……

但是,对方却没有要杀死他的意思。只是轻蔑的"哼"了一声,收刀回鞘,转身就走……

少年只觉得自己的存在仿佛一下子被否定了,"你,为什么不杀了我?"你杀了父亲,还把我当成垃圾一样看待?!

他回过头,象审视珍稀动物一样审视着少年,"我不想和小孩子计较什么……如果你不想死的话,现在就滚!"富有磁性的声音,却说着无比冷酷的话。小孩子??少年一下子被激怒了。他痛恨自己为什么如此弱小,为什么只能眼睁睁的看着父亲的死去,恨刚才自己一瞬间的软弱,竟然有了那种自私的想法……"你,你为什么,为什么杀了父亲??!!"虽然是在质问着他,但是明显底气不足,他杀了父亲,自己作为儿子没有办法复仇,反而仇恨起了和自己相依为命的父亲……我岂不是,和天下最卑鄙的小人一样吗?!

"为什么??"这句话仿佛触动了他的神经一般,他的双目在一瞬间闪过一丝波澜,尽管一瞬即逝,但是在他那如死水一般静止的红眸中却又是那么明显……

"你没有见过死人吗?"从这句话里,少年明白了,他根本不会在意任何人的生命,只是,刚才那一瞬间他眼神地软化,是为了什么?

"死人??"少年苦笑,"生活在这个时代的人,又有谁没有见过尸体的模样?我的家在禁门之变中毁了,我的母亲在我的面前被炮火炸的粉碎……多少人在我的面前死去,我都已经,都已经……"麻木了……乱世,就是这样,不给任何人以和平的希望……"可是,父亲他,父亲他,至少,我只是希望,在乱世中,能和父亲……最低限度,苟且偷生而已呀!!"不争气的泪水,顺着面颊滑落,现在,你将我这唯一的希望也毁灭了……

"那又怎样?"冰冷的口气,冰冷的神情,他根本不会为了任何人悲伤,他根本没有怜悯之心,他的冰冷不会为了任何人的泪水融化,他根本不会施舍给任何人以同情。他是个冷血动物……

不能在这种人面前流泪!!咬着牙强忍住泪水,我,什么都不能做,因为我太弱小,连刀都握不起来……可是,可是,至少,我要和父亲死在一起吧!至少,我也要证明我的决心吧!少年拾起地上父亲留下的剑,刀很重,他的手还在颤抖,但是在一阵萧瑟的秋风之中,他仰面高呼"我要为父亲报仇~~~!"

这,是少年用尽全力的高喊,这个充满了内疚与仇恨的稚气声音,仿佛唤起了他尘封已久的回忆……好久以前,已经忘记了是什么时候,有一个和少年一样年龄的孩子,说过同样的话,做着同样的事,只不过,杀死师傅的不是自己,杀死少年父亲的却是自己……仅此而已……

山谷之中,这个声音不断的回响着,回响着……

二

明月当空,红叶飘零,秋夜的晚风携来阵阵清凉,拂过他酒红的长发,拂过他冰冷的瞳孔……

"你要杀了我?"没有任何表情,只是转过身,第一次用正眼看着少年。

"……我知道,我不是你的对手……"那么轻易的就杀死了父亲,说不定刀还没有碰到他的衣角,自己的身体已经碎成数段……但是,除了报仇,自己还有别的选择吗?

"那,你为什么,还想送死?"

"像你这种人,是不会明白的!!你那么强,是不会理解弱者,连自己最重要的人都无法保护,只能眼睁睁看着他们在眼前死去的心情……那种那种……"痛苦,愤恨,无奈,自责……弱者只能等死吗?在这种乱世之中,连活下去的希望,都被否定吗?

"你以为,强者,就能守护一切??"缓缓的,他说出了,出乎预料的话……少年诧异的抬起头,眼前的男人尽管面无表情,但是,他的眼睛里面流露的复杂的神情,却和自己形成了一种共鸣……那种无奈的痛苦……竟然是那么的相似……少年不明白,他也顾不得去想那么多,因为,现在眼前的男人,是敌人……

"我要杀了你~~~~~~!"大喝着,朝着他奔去。少年觉得自己很傻,如同飞蛾扑火一般。但是却希望能够死在他手上。或许,苟活在世上太累,现在连唯一的亲人都离自己而去,还不如,一死了之……

周围的一切好象静止了,少年什么也看不到,什么也听不到,只有眼前如同流水一般的红发……为什么他还没有出手……为什么?他的眼睛没有看着我……而是越过我,看着我身后的……少年等待的死亡,迟迟没有到来……为什么?

一切,意外的终止了。少年只觉得手中的剑被什么东西生生拽住,怎么了??究竟发生了什么??挣扎不开,动弹不得……惊恐的少年猛的睁开双眼,只见一只手紧紧握住了自己的剑刃,血,顺着自己的刀凝成血珠,不断滴落。但是,这血,不是那冷酷的男人的。而是……

白色的衬衣外套着墨色的短衫,并不高大的身形却散发着强者的气息。暗夜中飘逸的金发,月光下闪烁的红眸让少年惊惧不已。他,是谁??!!来者并没有在意少年,只是用奇怪的眼神望着冷漠的他。而他也没有对来者的出现感觉到任何惊讶,只是用一贯的冷漠回敬。他们似乎想说什么,然而,最终,他们却只是道出了对方的姓名而已……

"MORIYA……"

“KAEDE……”

守矢和，枫？他们认识吗？？正当少年不知所措之时，枫突然用力将少年甩出好远，“小子！不想死的话，滚远一点！！你刚才的力道，连一只鸡都砍不死！”回过头，微眯的双眼中闪烁着轻蔑，翘起的嘴角上流露着不屑，全身上下的狂妄之气让少年非常愤怒，但是自己却根本反驳不出什么，因为自己在被甩出去的一瞬间，全身已经被雷电麻木得动弹不得……

“怎么？不服气？我可是救了你一命！如果不是我及时出手，你可能早就被痛快的分成数段了！！是不是？守矢……”充满着挑衅的言语和傲气的姿势却更加衬托出他的强大……只是，刚才你为什么不让我死？？！！我根本不需要你来救！！

“你，来干什么？？”他冷冷的问。

“来看看你而已。想不到，你还在滥杀无辜！！”枫收起了刚才的狂傲，严肃地说。

“这，和你，有什么关系？”守矢的手已经移向月之桂……

“没有关系。我只是，想和你，决斗！”噌！！疾风丸抽刀出鞘，月色下闪耀的寒光让少年心惊不已。空气中隐藏的杀气此刻毫无保留的迸发出来，象随时可能爆发的活火山，让人根本无法靠近……为什么，毫无理由，为什么决斗？仇人？有过节？为什么？？

时间就这么流逝着，也不知过了多久，只是少年觉得每一秒钟都让自己窒息……沉寂，在一瞬间被两个人的呐喊打破，电光石火的刹那，两把刀架在一起。斗气相撞之下，连周围的空气都随之燃烧，灼热，沸腾起来……疾风明雷与夜刀月华在空气中碰撞，摩擦，缠绕，交织，整个现世都为之轰鸣，地狱深处都随之抖动！断裂的树枝，崩碎的石 块，飞扬的尘土被狂暴的气流席卷，撕裂，激崩，爆裂，不断的，砸在少年身上，痛……可是，他却一动也动不了。金发的飘逸与红发的跳动是少年眼中唯一的影象；金属的撞击与惊天的呐喊成了少年耳中不二的音波。疾风缠绕的明雷，出鞘如风的月影，剑器摩擦的火花，以及飞溅不断的鲜血……这……是人类的决斗吗？？这是人类可以做到的吗？？

“厉害……”找不到第二个词形容……也根本无法形容。父亲说的对，他，他们是最强的剑客……确实……

三

夜，深了……

墨蓝的天幕，被几朵阴暗的云彩沾染了灰色的污迹，高挂天空的明月，也在阴云之中失去了柔和的光芒。一切都被灰色笼罩，天幕，大地，红叶，以及人的心……唯一在夜色中闪耀的，只剩下交织如簇的雷电，以及锐利如冰的月弧……站在远处的少年，感叹着世间竟有这等高手，感叹着他们竟有这种绝技，同时，也感叹着自己的渺小……当时，如果被他杀了，会不会好一些，是不是就没有现在的痛苦？是不是就……正在少年苦笑之际，一声惊天的怒吼把他唤回现实，还没有弄清楚是怎么回事，宝剑相撞的火花竟然摩擦出极亮的光球，继而巨大的爆炸形成的灼人的气浪将少年整个掀起，伴随着枯枝，败叶，碎石……随后重重地撞在身后高大的枫树上，再重重的摔了下来……一股巨痛从脊背传遍全身，脑海中霎时一片空白，接着，少年就什么也不知道了……

死了吗？？或许，死了或许更好吧……迷蒙中，似乎看到了父亲那严厉却又慈爱的神情。父亲，等着我，我这就去……可是，父亲没有走近自己，而是离自己越来越远……为什么……不要走……父亲……艰难地睁开疲惫的双眼，首先映入眼帘的，是一头黑色的头发，以及刘海下面那双如晴朗的夜空一般深邃却又清澈的瞳孔……

“醒了吗？？”温柔的声音，却让少年吃了一惊。因为，这个声音和刚才那个狂妄的金发红眸的剑客一样……是一个人……少年明白……因为同样的装束，同样的宝剑，以及他身上累累的刀伤……可是，为什么会有如此大的差别？！他的眼睛里面，含着一种淡到极处的哀伤……为什么……

“你，是，枫……？”无法确定，但是也别无他想……

“是。”他笑着站了起来，朝着十几步远处的守矢望去……

对了……我昏过去了……他们的决斗呢??已经完了吗??

月亮，渐渐从暗云之中探出缕缕柔光，点点银辉轻柔的洒在满目疮痍的大地上，留下片片斑驳……柔光，洒在他冷酷的背影上，使他显得更加漠然，更加遥远……红叶，在月下静静飘零，一片，两片，悄无声息。他背上金色的枫叶，在月色的掩映下，与月光融为一体，闪烁着美丽的光芒。一切，是那么的柔和，那么的平静。如若不是犹如暴风雨席卷过的大地，犹如龙卷风横扫过的树林，没有人会把这里，和刚才惊天动地的决斗、你死我活的厮杀联系在一起……默默的，枫走到守矢的身后，望着对方与自己一样残破的衣服，一样触目的刀伤，他垂下眼帘。

“大哥，他醒了……”

大哥??!!少年只觉得心里咯噔一下，他们竟然是兄弟??!!那为什么还要杀个你死我活呢？

“……”守矢回过头，红发下的双眸静止不动，望了望枫，又望了望少年。目光所及之处，少年只觉得心仿佛被冻住了，那种如雪山上永不融化的冰川一般的冷——决斗，就这么结束了？”

“至少，我们都没有心情再打下去了……”我不愿意，再变身为青龙……

“什么？？停下来了？？为什么？？”少年不解。他不知道，就是因为自己被牵连，所以他们才停下了战斗……

“……你的父亲。我已经帮你埋葬了……”枫，用极其怜悯的目光看着少年。

“希望你，不要再伤心了……”不知道该如何安慰，也根本无法安慰。

“无聊！！”毫无感情的言语，将少年的心狠狠一震，接着守矢将披风一甩，转身欲走。

“等等！我有话要和你说……”枫抬起双目，月色下一种坚定的神情，深深印在少年的脑海里。为什么，他能够这么坚强??如果是我，我有那样的大哥，恐怕我会崩溃……

守矢停住脚步，没有回头，只是站着。

“你还在自责吗？”

“自责？”侧过身，略带嘲讽的神情，“你凭什么那么认为？”

“你因为没有救回师傅，所以就收起一切情感，拼命追求剑术的最高境界。你所做的一切，都是在惩罚自己吧！”就如同我至今还活在误会大哥的自责里一样……“几年来你从来没放弃心中的那种沉重的负罪感，从来没有……”

“不要用你的想法来衡量我！”生硬的口气以及略带一丝杀意的神情，却掩饰不住眼神中那一闪即逝的苍凉。

“……最重要的人死在面前，不论是谁都会感到痛苦的……大哥尊敬师傅的程度更甚于我们，所以你宁愿放弃一切，只为惩罚自己一瞬间的过失。”甚至用一生来偿还……直到最近我才明白……

噌！月之桂在空中划了一道美丽的弧线，停在枫的咽喉上。而枫却一动也没有动，只是用略带忧伤的眼神，望着眼前这个将感情彻底冰封的，杀手！

“你想死吗？”冰冷的问话，冰冷的神情，冰冷的剑。

“……”少年在远处颤抖着，他不是第一次领教这个男人地可怕，但每一次领教都会让他颤栗不止。他不明白为什么枫还能正视他那种无情的目光，正视他如死水般的眼瞳。只是他没有注意到，在那表面平静的瞳孔下，守矢的心正如决堤的洪水一般翻腾......枫所说的何尝不是他自己真正的心情?何尝不是为他为了惩罚自己，而为自己选择的最苛严最痛苦的赎罪之路。只是他自己不愿意承认而已……

“守矢大哥，她，有句话对你说……”黑发下的一双浅水清澈的眼睛里有一种哀伤在沉淀，沉重的，哀伤。

“雪？”听到关于她的消息，他依然冷面不改，只是心中的洪峰稍稍平复了一些。

“保重，守矢……”把她的话带给他，把她的心带给他就够了吗？姐姐……

“……”少年无语，他们在讨论什么？他听不明白，不知怎么的，只是突然想了解面前这两个人的一切，他们的过去，他们的感情，他们的心……

“她呢？”

“……”枫开始颤抖，“她死了。”

一切都象是凝固了，一切都象是静止了。明月、红叶、空气、时间和人的心……

缓缓的月之桂垂下，双眼的坚冰依然没有融化，然而刹那间似有一抹清泓溶入他死水般的双眸，控制不住，停止不了，清澈的墨蓝色眼眸印下了这一瞬间的波折。枫闭上眼，与守矢同时感受那种痛苦无奈内疚自责……无可救药的少年再次流下泪水，不知道为什么只是共鸣般的为眼前的一切感染，没有悲伤的控诉也没有痛苦的长谈，只是默默地用心去感受这种难以名状的悲痛。

“她死在我的面前，我只能眼睁睁地看着她消失，什么也不能做……即使拥有力量也不能保护自己最重要的人，或者这是她自己选择的道路，或者她根本不需要我的守护。只是连她都没有救回的我，有能力救回所有的人吗？”扪心自问的枫，长长地叹了一口气。

守矢将那份痛苦收回心底，世上尽有三个人和自己拥有共同的最幸福的一段回忆，然而她只留下了漫天飞雪，只留下了当日桥上的沉默无言……现在只剩下一个人了……

月光如泉水般流淌，红叶环绕下，视线相接的一瞬，失去的已久的包容、关怀与信任再次重现。没有回去的希望只有走下去的选择，既然选择了命运安排的道路，就注定没有和解的一天，只是……

“保重，大哥。”

“……”

这就够了，只要他们在战斗的间隙，还能记得有人在远方望着自己这就够了。回复了一贯的冷漠，守矢将披风一甩消失在枫的面前，不带走一丝清风，不携走一片红叶……

走了，走了吗？我的仇人……“！！”少年猛然想起了什么用力擦干面颊的泪痕，“为什么不让他杀了我？！如果让我活下来的话，我就会找他报仇！为什么？”

枫回过头走到他的身边：“你无法报仇，因为你连活下去的勇气都没有了……”

少年被说中心事，沮丧地垂下头，对，我现在只求一死。

“但是，如果我当时不出手的话，他真的会被你杀死的。”枫的目光含着无限的凄凉。

“什么？我怎么可能杀了他呢？”我们的实力差距太大了，我怎么有机会杀了他呢？

“几年前有一个和你很象的人在他的肩上砍了一刀，他当时并没有闪开。”他就是这么傻。

“你说什么？这么说我有机会报仇是吗?你是为了救自己的大哥才出手的吗?那么我现在该怎么办?父亲死了，我没有能力报仇……”

“不要轻言去死，我知道你现在打不过他，因为他是拼着性命去练习剑术的。”这种人最可怕。

“那我……”真的没有机会报仇吗？

“能战胜他的只有知道自己生命有多可贵的人……”我不是，所以我只能追随着他的脚步。

“知道生命有多可贵？”不是舍生取义，杀身成仁吗？

“乱世之中能够保住性命已是万幸，而且你的父亲绝不希望你步他的后尘去寻死。即使以仇恨作为动力也好，只要活下去就有希望。”讲完这些，枫拍拍他的头站起身来。

“你要走吗？”少年问，“你要去哪里？”

“是的。”枫拾起剑鞘将刀收回，“我还有自己的任务。”

“你那么崇敬他，为什么还要希望我去报仇？”我看得出来你对大哥的崇敬就象对亲兄弟一般！

“……”枫侧过身，“他杀了你父亲，我不奢望你能原谅他，但是，我希望你能理解他。将来你会明白……”会明白他那颗孤独的浪子之心。

理解？我不明白他那么冷酷无情的人为什么唯独会放过我？抬起头望着枫远去的影。漫天红叶飘逝在月下，他背后的金色枫叶在月光下渐渐模糊，直至消失……好远，似乎永远也追不上，这就是我们的距离吗？我能够追得上他吗？

父亲！请告诉我！

天空不知何时阴沉下来，将明月隐住，使红叶黯然，秋夜冰凉的雨点落在少年身上，一点、二点……

一场秋雨一场寒，冬天就要来了。

文／明子





统一战线 UNITE LINE

7月改版在栏目上作了部分变动和调整，其中最主要的变动是增加了《GAME统一战线》这一栏目。由第7期调查表和信件来看，关注此栏目的读者非常多，许多读者在第一时间积极报名参加并提出各种意见、建议。这里，Shining再次给大家补充说明一下"统一战线"的一些具体情况。首先，"统一战线"的栏目性质属于"研究＋交流"，是以俱乐部、同好会的形式进行游戏研究和玩友交流的特别栏目，在某种意义上相当于"纸上论坛"。创建"统一战线"的目的是，一方面补充《电电》有关游戏研究和编读交流方面的不足，一方面创建一个轻松交流的自由空间，让众多电玩同好可以在这里畅所欲言，结识同好。其次，建立"《GAME统一战线》升级系统"目的是便于统一管理，组织开展各种奖励和活动，从而更便利地进行电玩交流。另外，回答部分读者关于"统一战线"转职的问题。请注意——转职实际上是增加一新职业，并可同时享有新职业与自己等级相对应的称号，但结算exp时仍以自己在哪一俱乐部发表文章而由该俱乐部发给exp，其它俱乐部不再发给exp。

"GAME统一战线"升级系统

调查表:5－10exp(根据工整、篇幅、内容质量)
信件:10－50exp(根据工整、篇幅、内容质量)
附加内容
纠正期刊错误:5－10exp(根据工整、内容质量)
建议或创意:5－50exp(根据工整、内容质量)
回答问题:5－20exp(根据工整、内容质量)
俱乐部交流:5－50exp(根据工整、内容质量)
投稿:(1000字以上)
S级:1000exp(选用)　A级:500exp(选用)
B级:200exp(选用)　C级:100exp(选用)
D级:50exp(未选用)　E级:20exp(未选用)

关于转职

"统一战线"的成员入会时只能注册一个俱乐部，之后可得到该俱乐部的职业称号，可在各个俱乐部发表文章，在本俱乐部发表文章所获得的经验值会乘以1.5倍的系数(职业倍率)。此后每提升20等级都会经历一个转职点，在转职点可有转职或不转职两种选择。如果转职，可注册新的俱乐部，同时享有新的职业称号，在新俱乐部发表文章经验值也会乘以1.5倍系数；而不转职虽然不增加新职业却会提升指定职业的一定等级系数。简而言之，多种喜好的选择转职有利，单一喜好的选择不转职有利。

"统一战线"征稿

由于"统一战线"属综合性交流栏目，将采用大量交流性来稿，所以需要广大读者的广泛参与。"统一战线"大致按照游戏类型划分，但其中ARPG、SRPG、动作AVG等多元类型有可能横跨2个俱乐部，在内容要求方面比较自由，与该俱乐部有关的一切内容均可(游戏推荐、游戏评价、心得、感受、讨论……)，字数千字以下，欢迎大家踊跃参与。

阵地悬赏

统一战线的七大阵地中又分有数个小栏目，如交流、展示、研究等等，但统一使用这些名称显得太呆板。为了突显各阵地的自身特点，现在向诸位玩友征集富有创意的小栏目名称(以本期魔导公会为例)，每条被采用的小栏目名奖赏30EXP。某阵地采纳的小栏目名是由该阵地注册会员提供的话，经验值×1.5倍。

请玩友们将你们的创意填写在读者调查表中的俱乐部征集内容一栏内。

"统一战线"代码编号

V:各俱乐部主持人、管理员，统一战线嘉宾
A:魔导公会　B:策略同盟　C:热血道场
D:动感空间　E:冒险领域　F:极限地带
G:花之都市　♀:女性会员

"统一战线"奖励活动

从下期开始，每期公布获奖名单，电脑随机抽奖"统一战线"大奖一名　赠送当月正版游戏软件一款(PS2、NGC、X－box)

各俱乐部奖品：

A类奖一名
LV100以上　赠送游戏主机一台(PS2、NGC、X－box)
LV70－LV99　赠送GBA掌机一个
LV40－LV69　赠送正版游戏软件一款(PS2、NGC、X－box)
LV01－LV39　赠送正版游戏软件一款(GBA)

B类奖二名
LV100以上　赠送高档模型
LV50－LV99　赠送原装游戏手柄(PS2、NGC、X－box)
LV01－LV49　赠送原装记忆卡(PS2、NGC、X－box)

C类奖三名
LV100以上　赠送当月日本游戏刊物(《FAMI通》等)
LV50－LV99　赠送精美小礼品(手办、耳机等)
LV01－LV49　赠送下一期《电电》月刊



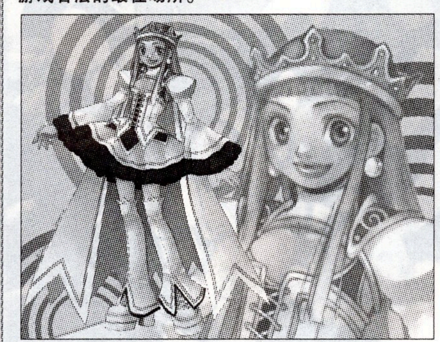
□主持人／雪鹰

魔导公会

祝！魔导公会开门大吉！多谢各位 RPG 迷的支持，也要感谢雪鹰大姐来出任主持人，魔导公会才能在创办之初就如此兴旺。在雪鹰大姐的帮助下，TAKO 今次想把公会搞得更易参与其中，因此开设了一些设施来代替原来的区划。

公会酒吧·品头论足

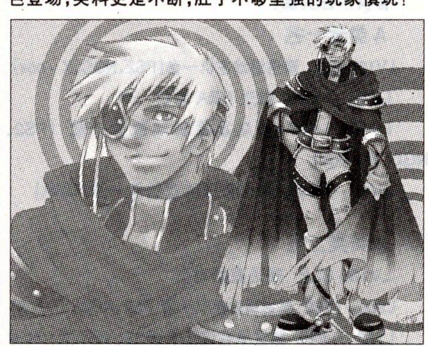
在原来的推荐区上建起的酒吧，是供大家发表对游戏看法的最佳场所。



●《淘气公主大冒险》 机种：PS2

今天是王国中唯一一位公主也是王位继承人的生日，本应该有着热闹的街道和喜气洋洋的市民，但街上却人迹皆无，只有广场中矗立着美丽的公主雕像。突然，王宫中发生了爆炸，一个青色的妖魔蹦了出来，一击之下就将公主的巨型石雕托成碎块。她是来破坏庆典的吗？还是魔族派来的杀手？……不好意思，这就是本作的女主角·公主ルジュ！ルジュ因为小小年纪就接受了女王世代承袭的龙神的力量，无法完全制御，所以时常会暴走。不过没关系，我们的男主角，与ルジュ青梅竹马（其实是被ルジュ欺负大的）的シオン在经过 10 年修炼之后，终于成为圣骑士回来了！所谓圣骑士就是保护女王，并在女王力量暴走时将其抑制住的神官战士。不过呢，圣骑士的封印技还有一个小小的缺点——一生只能使用 3 次，用完即死！可怜シオン刚成为圣骑士就丢了 1/3 条小命，前途坎坷呀……于是，游戏就在这种乱七八糟的情况下开始了……

也许名头并不太响，但《暴れん坊 プリンセース》（淘气公主大冒险）确是一款不可多得的优秀 RPG，嗯……也许说她是 RPG 并不太确切，这款游戏更像是以 RPG 形式来表现的一部搞笑动画。整部作品都洋溢着轻松愉快的气氛，绝对会让玩家一路笑到底。在看过开头后，TAKO 就已经笑到不行了，随着剧情的发展，还会有众多的性格古怪的同伴及敌方角色登场，笑料更是不断，肚子不够坚强的玩家慎玩！



本作的画面也十分出色，角色的表情都表现得十分细腻，战斗场景的魔法效果及其华丽，还有着两人及三人合体技的设定。不过最酷的还是战胜敌人后，ルジュ摆出帅极的 POSE，召唤圣龙"来来"的场面：腕に圣龙，心に正义！暴れん坊 プリンセース，参



上！く～～真是帅呆了，酷毙了，地球人全迷上了！百看不厌呀。

一部漫画成功与否，很大程度上取决于角色的性格刻画是否鲜明，能否让读者喜欢上其中的角色，并融入其中。RPG 类的游戏与漫画十分相似，除了要有出色的剧情，能吸引人的角色形象也是必不可少的，而《暴れん坊 プリンセース》在这方面就作得很好。本作的人设是著名插画家樱濑琥姬，她是《玛丽工作室》的人设，画风清朗明快又不失华丽，很受玩家的好评。游戏的人物性格刻画也是无可挑剔的，ルジュ的顽皮任性，シオン的善良懦弱但又坚强，ジャスミン的成熟色气，ココ的可爱好强，小魔法师（忘了名字，sorry）的容易被欺负（这也算性格？），アシュ的强大而又风趣，全部都表现得淋漓尽致，可以让玩家很快融入剧情。

不过呢，作为一个 RPG，《暴れん坊 プリンセース》的战斗略显简单，回数也不是很多，可能会令一些战斗派玩家不满；另外因为剧情较多，必须有一定日语基础才能体会其中乐趣。但若把她看作是一个轻松愉快的小品式游戏，则无疑是同类中的精品。（TAKO 推荐度：高举 7 条腿推荐，另一条腿正捂着笑痛了的肚子，啊哈哈哈，笑死我了！

——八爪の TAKO(00013V·管理)

●《黄金太阳 2》 机种：PS2

总的来说可以算得上目前 GBA 上最好的原创 RPG 了，画面出奇的靓丽，各种魔法、召唤、武器特殊攻击及尽华丽之能，解迷要素中上难度比较适合慢慢玩，当揭开谜题的一瞬真的很有成就感，隐藏要素的发掘也使人乐不思蜀。不足之处是战斗系统不够体贴，老要不停的象格斗游戏一样按 A 键，后期可以锻造后显得武器太多，而且又都有自己独特的特殊攻击技，想看完太难！如此多的技能居然不设定一个可以在村子间转移的技，结果经常出现为了锻造或找一个东西要开着船绕半个地图的情况（如果此时船还没装飞翼那个速度就……）。虽然在大地图上用テレポート可以瞬移到自己去过的村庄，但一来入手太晚，之前游戏中期最需要的时候没有，二来还只能去村子，小岛等地方去不了，也不能回到船上，如果不注意在岛上使用了回村，又覆盖了记录的话……那～～～恭喜了～～～～

——michaelakan

●《.HACK》 机种：PS2

BANDAI 的《.HACK Vol·感染扩大》相当的不错，画面色彩十分艳丽，赏心悦目。音乐部分制作得相当出色，系统也较为容易掌握，整体平衡感很好，只是极想看到攻略（暗·TAKO：看到这期满意了吧）。

——企鹅(Lv6 史莱姆·32.5EXP·00256A)

大墙公告板

可以在这里找到各种研究或心得，有问题也可在此留言。

1.《塞尔达－时空之章》第八个迷宫的总 BOSS 怎么打？

2.《塞尔达－时空之章》中的 LV2 的剑怎么能得到？听说还有 LV3、4 的剑（好像叫星之剑与龙剑），有吗？如果有要怎么拿呢？

——浙江郑陶然

为了加强栏目间的交流，TAKO 特邀了花之都的小惊来解答，在此谢过。

——八爪の TAKO(00013V·管理)

回答 1：Lv8·BOSS 战：

1、用剑反弹它的手攻击。

2、用炸弹炸它（手合拢时）。

3、用黄色果实射它（从后反弹）。

4、拉它的没射出来的手，反过来打它！

塔内有一处地方，有四把火的无限迷宫的房间，看火走到哪一梯口，就是出口。（四个当中其中一个是出口）

总 BOSS：变蜘蛛时先用炸弹炸它，后用第二种果攻击。

回答 2：在 Lv6 后就可以去取 Lv2 的剑和盾了

Lv2 剑

1、今【13，8】取时钟　2、昔【8，6】信纸

3、【6，6】换袋子　4、今【14，14】肉块

5、【4，6】馒头　6、【7，7】哑铃

7、昔【4，2】…胡子？　8、今【7，6】…音箱？

9、昔【7，6】换种子图

10、今【随机】小魔女换扫反

11、昔【8，11】换大提琴　12、【11，6】换断了的剑

13、【4，3】得 Lv2 剑（按住开关可改变铁道）

Lv2 盾

昔【10，14】即可

至于 LV3、4 的星之剑与龙剑，我就不知道怎么取得了。准确点说，是我没听说过，但既然有人问起，是流言也好，真有其事也好，总得给一个答复。我不知道，不代表大家都不知道，所以我特别向公会主席雪鹰上姐申请了 50 点 EXP 的赏格，看哪位玩友能够拿下了（魔导公会会员解答，经验值×1.5）。

——血涂の惊寂

RPG 之不思议事件实在是有趣，可谓一语中的，应该再补充一点：大 BOSS 从来都很体谅主角，不在他很菜的时候收拾掉，一定不断提供小角色供他升级

到 LV99，才一决胜负……

——凌云（LV5 史莱姆·28EXP·00799A♀）

雪鹰姐姐：

如果我所投的稿是 PS 的旧游戏秘技，不知你是否会接受呢？本人只有 PS，而现在流行的是 PS2，遗憾没钱玩。所以，希望你不要忽视我，我真的很想成为[魔导公会]的一员！

——伍文斌（LV4 少年剑士·EXP20·00116A）

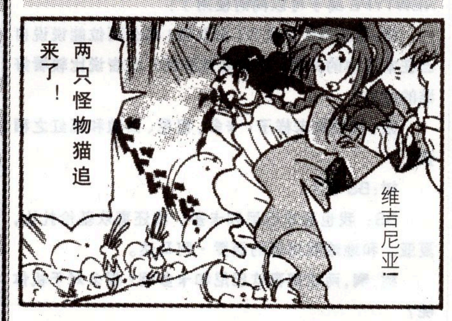
我们欢迎各类投稿，PS 的当然可以。小伍尽管放心，虽然 PS2 是目前的主流机种，但我也决不会忽视 PS、SS、DC 投稿的。不过，红白机、世嘉俾……（汗）

——雪鹰（主持）

公会小剧场

在 RPG 的世界中，有着很多令人捧腹的事件，而把那些不很有趣的事件拿来恶搞一下通常会有着更好的"笑果"，今次 TAKO 就找来了《WILD ARMS3》的两个四格来与大家分享，如果各位还喜欢的话，TAKO 就把这个栏目办下去，期待你们的意见。

无敌风火轮

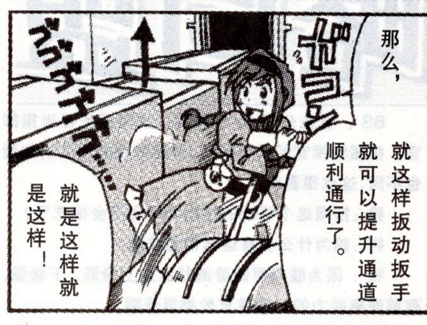


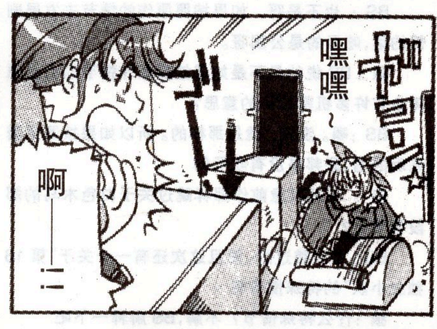


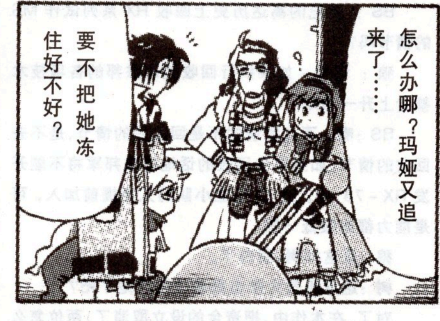




冰冻少女









公会议院

凡是组织都会有一个主事的机构，公会议院就是魔导公会里的最高权力机关，议员可以对栏目的格式和新建设施等提出建议交议院讨论，公会成员则可参加投票，每个月当权的种族还会得到额外的 EXP。而议院由谁掌权则是取决于两边势力的强弱（势力值＝势力中所有成员的等级数之和，高级职业等级数 x2）。议院会长：雪鹰。副会长：TAKO&暗·TAKO。有想进议会的请尽早提交材料，请注意要到 Lv30 以上。今月掌权的是魔族，所有魔族 EXP＋5！

公会水站

以原来的交流区为基础，开辟出的专门存水无限空间，各种笑话，废话，牢骚，都尽情地往这里灌吧！

炎炎烈日，TAKO 和暗·TAKO（为照顾广大魔族同胞而分裂出来的 TAKO 的另一人格）正在公会报名处焦急地等待。

突然，报名处的大门被推开了，伴随着耀眼的光芒，门口出现了一名年轻英俊……这个……绿乎乎的（？）……史莱姆！他就是（TAKO：音响！）——幸运的（暗·TAKO：灯光！啪！）——LV9 远古之史莱姆·路军辉！作为公会的最初会员，雪鹰大姐赐予了你永久头衔"远古之 XXX"，并有经验值奖励，今后不管升至哪一等级，都将保留你的头衔。今后对公会有极大贡献或影响的都将获得称号之前的头衔。

今次公会初始就出现了小狮同志这样高等级的人物（Lv22B. T，本公会第一 BT），可喜可贺，给予口头表扬！期待你今后的表现！

上次的 WILD ARMS 系列最有人气人物调查结果出来了！大奖得主是——マリア·ベル！得票数：1，投票人：TAKO……啊，为什都没人来投票呢？555555……罢了罢了，今次的讨论话题是：我心目中的 RPG。一定要踊跃发言呀～～～～请～～～～

让 TAKO 最高兴的是，今次加入魔道公会的有很多机战迷（Lv5 史莱姆·スーパクワトロ等），TAKO 也是骨灰级 fans 呀！

最近正在筹划建立一个机战分社，请拭目以待！还有还有，请大家在加入时写清自己的种族，未写清的今次只好以自画像来决定了，看来像人的就人族……

——八爪的 TAKO

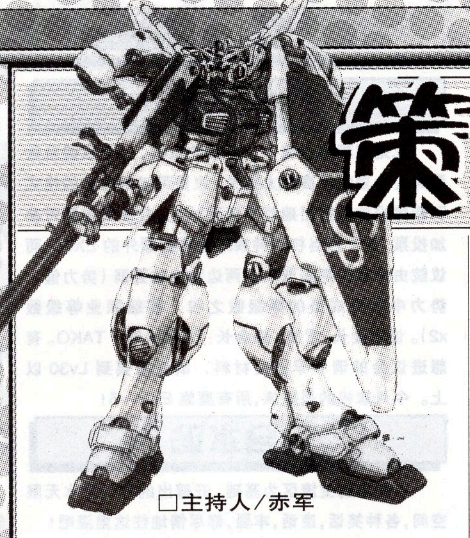
游戏业的未来是伟大的，我们的未来是壮观的，魔导公会的未来是光辉的！

——韩叙（LV7 少年剑士·37. 5EXP·00453A）

关于"统一战线"栏目经验值的说明

LV 经验值：在初始注册俱乐部发表，所得经验值 x1.5，在其它俱乐部发表，经验值 x1

LV0－LV10（每提升 1LV 需 5exp）
LV10－LV20（每提升 1LV 需 10exp）
＊1［不转职：原职业倍率＋0.1（1.6）］
LV20－LV30（每提升 1LV 需 20exp）
LV30－LV40（每提升 1LV 需 30exp）
＊2［不转职：指定职业倍率＋0.1］
LV40－LV50（每提升 1LV 需 40exp）
LV50－LV60（每提升 1LV 需 50exp）
＊3［不转职：指定职业倍率＋0.1］
LV60－LV70（每提升 1LV 需 60exp）
LV70－LV80（每提升 1LV 需 70exp）
＊4［不转职：指定职业倍率＋0.1］
LV80－LV90（每提升 1LV 需 80exp）
LV90－LV100（每提升 1LV 需 90exp）
＊5［不转职：指定职业倍率＋0.1］
LV100－LV110（100exp）
LV110－LV120（110exp）
［不转职：指定职业倍率＋0.2］
LV120－LV130（120exp）
LV130－LV140（130exp）
［不转职：指定职业倍率＋0.2］
LV140－LV150（140exp）
LV150－LV160（150exp）
［不转职：指定职业倍率＋0.3］
LV160－LV170（200exp）
LV170－LV180（300exp）
［不转职：指定职业倍率＋0.3］
LV180－LV190（400exp）
LV190－LV200（500exp）
LV200 以上（1000exp）



策略同盟

□主持人/赤军

首先，由于上次出现了一些小小的问题，同盟没有被列入人气投票中，实在是对不起大家；但是大家竟然主动为同盟投票，这一点让我十分感动。而且就如各位所见，同盟的势力正在迅速的扩大，相信不久的将来，同盟一定会成为统一战线的 NO.1，所以让我们一起为这个目标努力吧，期待着各位的表现

——*赤军(00006V·主持)*

参谋本部(讨论区)

●吉恩独立战争记的感受

这篇文章是由三位电电的老读者奉上的，由于是第一篇同盟的正式文章，所以 SORA 在此向以下三人表示感谢

正树(树)：本刊的撰稿人之一，本职工作为 IT 行业，典型的高达迷。吉翁派 5★

BLACK SUN(BS)：本刊的撰稿人之一，同盟的一些相关奖品就是由他提供的。吉翁派 5★

银狼(狼)：自由撰稿人，96 年第一次购买电电，97 年固定购买电电，和 SORA 一样属于杂食型的玩家。吉恩派 5★

树：今天我们来聊聊高达游戏最新作怎么样?

BS：好呀，最新的……应该是——"吉恩独立战争记"吧?

树：对，今天是想找你们两人谈谈在 5 月份发售的高达新作《机动战士ガンダム ギレンの野望 ~ジオン独立战争记~》。《吉恩独立战争记》应该说是高达迷以及 SLG 迷钟爱的游戏，游戏截止到 6 月 23 日已经共发售了 343642 套。不知道两位对这款游戏怎么看? 狼先来

狼：我个人觉得，这是一款很优秀的以高达为主题的 SLG 游戏，由于在游戏中加入了一些原创机和原创人物，使得游戏更耐玩。对一年战争时期状况的体现也很真实啊。系统比较严密，是 BANDAI 近年来不可多得的好游戏啊~

树：狼对游戏已经谈了自己的看法。那么，BS，你也谈谈吧~

BS：制作水平比起前作提高了不少~读盘时间，游戏画面，战略的运用等等，都比前作有质的飞跃。

树：那么。我想大家对于的系统与前作来比，能否谈一下自己的看法?

BS：喜欢这次的系统，尤其是军团制~

树：军团制是在本作中一个不错的系统，其实可以说是把前作的一些无分组的 MS 组在一个军团中，以提升战斗力。

树：那么，BS 或狼能否详细谈谈这个系统呢?

BS：我来说一下吧~

树：好啊

BS：首先分成 12 个军团，由军团长担当指挥官。根据指挥官的阶级不同，所能带领的部队的数量也不同，这点很喜欢~

狼：按照这个系统的话联邦军会不会很吃亏?

树：狼为什么会有这样的想法啊?

狼：因为联邦军的普遍状况是上级弱，下级强，有前途有能力的人通常官阶都很低啊

BS：也不是呀，如果按照原作的情节去发展剧情的话，吃亏的是公国呀。

狼：BS 说的是不是如果按照原作情节的话吉恩侧会有许多机师死掉的意思?

BS：嗯。没错。就是那样的。所以如果按照原著来玩的话，联邦是没有吃亏的

狼：不可以像前作那样跳过关于白色木马的那段情节么?

BS：可以跳过的。而且这次还有一个关于"第 13 独立小队"的特殊情节呢~

狼：什么特殊情节? 不解，BS 解释一下吧

BS：还记的高达历史上回收 RX 系列试作 MS 的情节吗?

狼：记得~如果执行回收的话联邦的各项技术都会上升一级吧

BS：嗯。不过我说的不是回收后的情节，是不去回收的情节。如果不去回收的话地球联邦军将不能开发 RX-78-2，第 13 独立小队的人物提前加入，可是能力都比较低一些。

狼：是这样啊，明白了。

树：这点我想大家也都应该看清楚了吧?

对了，在本作中，把资金的设立取消了，两位怎么看?

BS：嗯……你说的是制造 MS 的时候取消资金的制度吧? 其实这样很好呀，前作的资金和资源的双条件有些多余了

狼：我也觉得这样好点，比较符合实际

BS：是呀，然后把资金用在内政上更符合实际一点~

树：两位的看法对这点都表示很赞同嘛。那下面来聊一下关于 MS 改造的。

BS：不太喜欢这一点……

树：为什么这么说呢?

狼：我觉得是个创新，可惜没做好，成了鸡肋系统了

BS：大家都对每台 MS 有一定的认识的程度了，武器方面，耐久方面，适应方面，更改之后会对 MS 变的不熟悉的。

狼：是啊，而且改到一定的程度后，制造资源会提升……

BS：嗯，在"一年战争"里，生产资源是很宝贵的呀!

狼：所以说，一般没什么必要做什么改造吧? 可有可无啊。

树：那好，不知道大家对于 PS2 机能的战斗场景的绘制感觉如何? 本人的感觉就是：强!

BS：这次的表现能力实在是太好了! 尤其是"夜袭"作战的时候!

树：那么，我想现在也仍然还有一些人还没有入手 PS2，以至于没有看到过"夜袭"这样的壮观场面吧。来，BS，给大家解解谗!

BS：画面先是黑色的夜晚，只能看到 MS 取景器(眼睛的地方)所发出的光芒。然后后面的灯光突然打亮，MS 的身影在夜晚中出现! 战斗开始! 在夜晚的映衬下，光影效果异常的出色! 真的有身临其境的感觉!

狼：而且还可以听见 MS 在地面上的移动的声音，由远到近。MS 的那种重量感已经完全被表现了出来!

树：那么，两位能谈谈对本作追加的"原创军"模式的看法吗?

BS：很喜欢呀! 可以用自己喜欢的人物来创造自己喜欢的部队，还可以开发出一些原创机体。

树：嗯，狼呢?

狼：我倒是对自己作成总帅很有兴趣呢! 可以任意做成自己喜欢的样子，增加许多投入感，不用总是面对着圣诞老公公和希特勒了。

树：呵呵，很有趣的说法呀。

狼：终于可以同时使用夏亚与阿姆罗了，虽然不喜欢阿姆罗，但对他的驾驶能力还是赞赏的。

BS：嗯，还有，哈曼和希罗克等隐藏人物，4 大 NEWTYPE 终于可以同时使用了!

树：看来 BS 有着 NT 部队呀! 那么两位能说说自己在本作中的人物，比较喜欢谁呢? 或者说比较看好谁的能力?

狼：我还是老样子：卡多、巴尼、白狼和真红之稻妻。

树：BS 呢?

BS：我也喜欢巴尼和卡多。我还喜欢基伦扎比，夏亚。和地球联邦军的西罗·阿马达。

树：啊，两位都喜欢巴尼和卡多啊? 那么对于机体呢?

狼：高达就不用说了吧? 量产型机体喜欢老虎和勇士

BS：我在前期的地面上最喜欢的是 MS-06-J 后期和狼一样，喜欢 MS-14。我个人比较喜欢的是 MS-09~

树：喂喂，BS，有人会听不懂啦，我来解释一下吧：MS-06J 是扎古 IIJ 型，MS-14 呢，就是那个名字很响亮的"勇士"。MS-09 就更不用说啦! 可以说是黑色三连星的标志性 MS：大魔。

BS：对了! 树，你喜欢什么机体呢?

树：呵呵，这个嘛……和大家差不多啦。主要还是 MS-06J(扎古 II J 型) 和 MS-14·A(勇士 武装 A)。不过个人还是喜欢 RX-78/C.A(凯斯柏专用高达)很不错的啊!

BS：汗……果然是夏亚迷呀……

树：~哪里哪里，没被阿姆罗的 FANS 砍就已经很好了(笑)

BS：哈哈哈，我也是哎，公国的 FANS 真的不好当哎(笑)

狼：唔……抱歉暂时打扰一下两位吉恩同志的雅兴，说到专用机，这次强了不少吧

BS：嗯，是呀。强了很多。但是并不实用

树：确实是这样。特别在一些有重兵把守的局部战中，专用机的能力基本上不能大幅度的发挥。原因就是被群 K。这点在前作中也一样，对付强有力的专用机时，多打一，胜利绝对有望啊!

狼：还有相当重要的一点，那就是…………资源不足啊(泪——)

BS：哎……是呀，不够用，辛苦呀。不过，后期就会好了呀，不要"泪"了，打起精神来，继续努力吧!

树：嗯，不管怎么说，《吉恩独立战争记》是一款优秀的 SLG 游戏，对于高达迷来说，应该绝对不能放过的啦！嗯，今天的聊天就到这吧！大家下次见~

友情出演：银狼。导演：♯☆正树★，Black sun；策划：电子游戏与电脑游戏工作室；剧务：Black sun；宣传：SORA；制作：♯☆正树★

●吉恩派和联邦派究竟哪方主持正义？

下面的对话是联邦派 5★SHINING 与夏亚的拥护者正树围绕对错展开的讨论，虽然双方并没有争出结果，但是明显地 SHINING 占了上风，如果有人对他们的说法有反对意见，请尽情发挥。

——*赤军*

SHINING（总管理·00001V）VS 正树

树：听说，你是联邦派的人物？

S：怎么？当然是联邦啦。

树：这个……想问一下……你为什么喜欢联邦？联邦军有什么好？

S：实际上我们所争论的是——联邦和吉恩所宣扬的核心思想：联邦——铲除少数极端分子、邪恶之人；吉恩——种族主义、一律抹杀。另外吉恩军没有我喜欢的人物角色。

树：联邦——内部腐败，十分明显的，应该提倡反腐啊！吉恩——谁说是一律抹杀了？

S：双方的高层没有什么可争论的，都该杀。当然是从主角一行人出发。吉恩那种毁灭星球的事不正是夏亚等人最得意做的事吗？

树：夏亚的毁灭地球的原因是什么？地球上的人们的思想太贪婪，难道就不应该消失吗？

S：你果然是吉恩思想，从不设身处地为他人着想。如果你是当时的地球人你会怎样？想想吧；如果夏亚是当时的地球人他会怎样？也该想想。明明是夏亚攻击联邦的借口，却偏偏冠以正义的名义。其实比起联邦高层我更看不起吉恩的所作所为，我也会说吉恩贪婪、腐败，是旧人类，应该被全灭（也确是这么认为的），但我绝不会真的这么考虑，因为其中还有善良无辜的人……

树：只是作为夏亚假借攻击联邦的借口吗？吉恩思想又如何呢？难道联邦的自满思想就很好吗？？

S：由于思想不同，就全部加以抹杀，正是吉恩高层的借口，这点和法西斯挺像的，让我无法对吉恩产生任何好感。

树：抹杀吗？如果真是这样，夏亚完全可以全面阻止地球打上的飞船。

S：《逆袭的夏亚》已经明确了，夏亚的目的就是要和阿姆罗一决高下，气量真是狭隘，而且利用珂丝这一点让人无法原谅！！

树：错，你说的只是他的其中的一个目的。

S：还有什么目的？

树：让地球上的人类重新开始。

S：就讨厌这种假惺惺的说法。他有什么权力让我重新开始，我一点也不欣赏他的做法，难道思想不同就能让他人重新开始吗？我也想让夏亚重新开始，本人就看不起这种人。

树：假惺惺吗？我倒觉得很有必要！

S：彼此思想不同。让我也加入吉恩吧！可我会认为自己才是新人类，你和夏亚都是陈旧观念的旧人类，按照吉恩思想，旧人类们还是一起去毁灭吧！

树：哪个说的？

S：我说的。我不喜欢别人命令、强迫我什么，他人也没有任何权力剥夺我的自由和生命。还看不出来么？吉恩思想只是高层的一个借口而已，是自相矛盾的。因为永远都会有一些自认为是新观念的人们。如果吉恩胜利，结果还是会相互毁灭，因为他们根本不懂得珍视他人的权力、自由和生命。

树：片面之谈。

S：只有做事多考虑他人才能不片面。

树：切，这个不是联邦的思想吧！

S：我说的是联邦主角人物的思想。

树：主角不代表联邦。

S：那咱们争论的就不是一个话题，顶多像开始说的那样，因为吉恩没有我喜欢的主角，所以不支持吉恩。我不会由于哪一方的高层决定支持哪方的。

树：……倒！白争了。

汗……树，你在干什么？真给 ZION 丢脸啊，夏亚的人果然不行。

——*SORA（执行官·管理·00009V）*

●来信选登

我由于没有 PS2，无法写出《吉翁的野望》玩后感，但作为集齐所有高大系列的 FANS，我认为我在讨论吉翁和联邦谁为正义上还是有一点发言权的。

首先，吉翁在一年战争开始时的一周间战争时把伤亡卫星殖民地投向地球，造成卫星上和地球上平民大量伤亡。随后又大量使用热核武器，造成卫星上和地球上全人类人口减半。单从这一点上看，吉翁就没有资格说自己是为全宇宙人民谋求平等权利的正义一方。其次，在进入 SIDE7 的侦察作战中，扎古为摧毁联邦的高达乱枪扫射，平民死伤无算。再者破坏高达 NT－1 的作战一经失败，就企图用核弹摧毁 SIDE6。以上点点，吉翁还能说自己是正义的吗？不。只能说他们是一群野心家，发动了一场表面上为了人类实际上却想把权利握在自己手中的战争，毫无正义可言。

让我们再看一看扎比家的人们和他们的手下。迪金公王，为了权利谋杀了吉翁、戴肯。吉仑·扎比为了削弱联邦军竟向自己父王所在的地区发射卫星激光炮。希希利亚一直阴谋分裂。多兹鲁·扎比有勇无谋致使所罗门要塞的失陷。卡尔玛·扎比愚蠢贪功，最终被白色要塞打败。以上五人，在战争中从未表现有过为人民着想而提前停战的想法，最终殆灭。

而我最高兴看到的是我用电脑玩 PS 版《吉翁的系谱》时联邦完全胜利的结局。吉仑·扎比被捕，接受军事法庭的审判，最后在向全宇宙的直播中被执行死刑。当清脆的枪声，这个一年战争的罪魁祸首终于结束了自己罪恶的一生，真是大快人心。在此本人还建议应把尸体彻底火化，防止有人用其细胞进行克隆。那不是等同于希特勒复活吗？另外夏亚也应该享受此待遇。

最后，我们来看一下联邦到底做了什么。在吉翁的猛攻下，仍然勇敢地进行了反击，在首战不利的情况下沉稳应战，开发出高达，在技术上保持与吉翁同步。在奥德塞作战中，马·贝克威胁使用核弹，联邦将士们，上至尼比鲁将军，下至普通兵士，不顾个人生死奋勇前进，最终大破敌军。

接着在查布罗防卫战中靠着沉着的指挥、坚固的防卫基地和活跃的高达，使吉翁的制压企图破产，从而逆转了局势。在"星一号"作战后，将士们视死如归，一路势如破竹，在付出惨重代价的情况下摧毁了亚·保亚·库，结束了人类史上最大的战争。在联邦的作战中，即没有摧毁殖民卫星，又没有使用热核武器。虽然联邦内部有腐败的现象，但还不致造成民不聊生的境地。所谓金无足赤，不能因为联邦军内部的一些缺陷就否认了它所代表的正义一面。

高达在一年战争中发挥了极大的作用，是当之无愧的英雄，绝不是什么白色恶魔。因此，联邦为宇宙再次带来了和平，其作为正义的代表是无庸置疑的。让我们一起高呼：联邦万岁！联邦军荣光百世！高达永不灭！

——*陆志斌（LV5 伍长·25EXP·00745B·联邦）*

同盟餐厅

《野望》PS2 用联邦 VARYHARD 难度，59 回合爆机（SIDE3 制压），希望和广大野望爱好者交流经验。

——*刘俊溥（LV6 伍长·30EXP·00683B）*

☆涟漪（大天使长·00010V）与 SORA（00009V）的乱入（涟漪："SORA，你《野望 2》59 回合可以爆机吗？"SORA："好象不能……汗"）

同盟军校

毕竟我们是重视策略的组织，所以各位需要不断的丰富自己的知识。好学的人请进，会有意想不到的惊喜。

——*赤军*

主办人物介绍：法人校长——BLACK SUN（吉恩中尉）；副校长——SORA（同盟行政长官）；教导主任——石田（ZION 少尉）

本期考题

1、请正确的选择出织田信长的生末年

A、1542－1616；B、1534－1582；C、1536－1598

2、在 1560 年谁与织田信长发动了一场名为什么的著名战役？两方的兵力各是多少？谁获得了胜利？

3、丰臣秀吉在哪一年率领 20 万兵力击败了长曾我部？

4、1590 年被丰臣秀吉打败的小田原的大名是谁？这场战役秀吉共投入了多少兵力？

5、日本战国时期第一个统一度量衡的大名是谁？

连续两期考试合格者，可以获得由本校提供的原装 SD 模型，连续一年考试合格者可以获得特殊奖励——原装 MG 模型

模型由——吉恩模型专卖提供

地址：天津市和平区兴安路 173 号

电话：022－27228991

通告板

这里就是我们专门用来公布奖罚名单的地区，对于每月的受到奖励或处罚的团体或个人将在这里公布。

——*赤军*

由于大家是第一批加入同盟的士兵，所以这里对大家以 10 点 EXP 作为鼓励，另外还有一些战绩辉煌的军士被提升到士官，请大家以他们为榜样努力争取自己的战绩吧！

——*同盟执行长官 SORA*

●由经验值多少的顺序

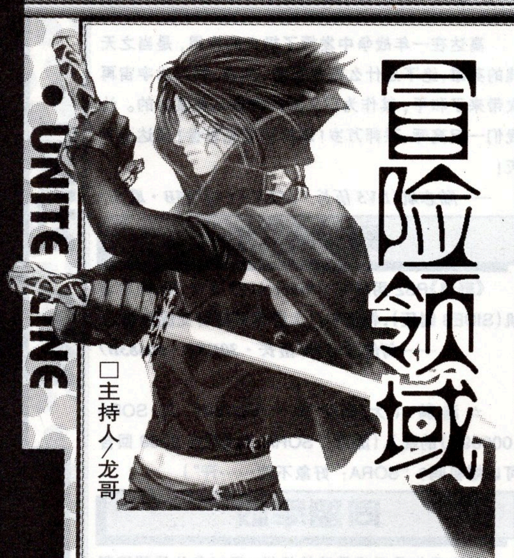
1、LV31 中尉·BLACK SUN（00088B、380EXP）（ZION）

2、LV25 少尉·石田（00033B、255EXP）（ZION）

3、LV24 少尉·正树（00161B、230EXP）（ZION）

4、LV15 少尉·银狼（00039B、100EXP）（ZION）

5、LV11 曹长·冰室恭子（00176B、60EXP）中立



大家好，今期我们有一些新会员加入，感谢大家对统一战线和本俱乐部群策群力。现将一些贡献比较大、经验值最高的5位会员登陆在下面：

* 梦冒险(LV10 冒犯者・EXP55・00713E)
* 余荣鑫(LV7 冒失者・EXP35・00203E)
* 史鑫(LV6 冒失者・EXP30・00541E)
* 付荣涛(LV5 冒失者・EXP25・00046E)
* 王鹏(LV4 冒失者・EXP24・00381E)

冒险领域会员在本俱乐部发表文章乘1.5系数，第一批注册会员（截止7月底）一律奖励10EXP。

——*龙哥(00002V・主持)*

观潮有语(推荐区)

●心跳回忆 Girl's side(PS2・已发售)

游戏的声优和人设都非常不错，玩法也和以前的《心跳回忆》类似。只是游戏主角是女孩子的身份，在几位帅哥美男之间选择自己的恋爱对象并达到目标。这款完全女性化的美少男恋爱育成游戏试图使KONAMI的心跳系列重振雄风。只是不知女性玩家对这大胆的创意有何反响了，后面请看伊里丝友情评价。

——*金带刀(大魔神・管理・000030V)*

游戏评价：由于主角性别的改变，本作与前系列的玩法还是有不同之处。但是广大男性玩家恐怕对这款游戏没什么兴趣吧。

——*RIKU*

游戏得分：7.0分

●恐龙危机射击版(PS2・已发售)

从画面，音乐、音效来看，本作比前作有不小的进步，而且游戏中也增加了不少新要素。只是射击时的操作感没有什么明显的改进。

游戏评价：不管怎么说，还是值得玩玩的。

——*DARKING*

特约评价：我真的不喜欢虐待动物，尤其是史前生物，无论哪一代它们都饱受摧残。这部作品也一样，通过本作我了解到恐龙是怎样灭绝的。

——*亡灵(LV8 见习・EXP40・00037C)*

画面整体感很好，游戏速度流畅，恐龙造型逼真，近期射击类的大作。以我的智力打难度太高，至今未打穿过。

——*石田少佐(00033B)*

游戏得分：6.5分

●寂静岭2～最期之诗～(PS2・已发售)

本作讲述主角收到一封妻子自小镇寂静岭寄来的信，但事实上他的妻子在3年前已经病故了。玩家进入小镇后不但要消灭一大堆怪物，还要解开各种谜题才能明白事情的真相。本作的画面与前作基本没有什么分别，只是新增了旧版没有的一些关于MARIA的剧情。如果没有玩过本系列的玩家不妨试一试，毕竟这部游戏的恐怖感也属一流。

游戏评价：玩过前作的人不需买，没玩过就一定要试试看。

——*TAKO*

游戏得分：7.0分

玩友心得(研究区)

●《鬼武者秘闻录2(PS2)》

"化石骨入手法"

和美人画一样，玩者只有透过交换道具来获得"化石骨"，而今次是要将B级的道具交给该人物，才有机会获得化石骨，而这每项交换都是随机的，因此请先行记录，另外亦建议先由安国寺惠琼换起。以下是每个角色可换得化石骨的相对B级道具：

安国寺惠琼

乌龙茶、地球仪、团子（小太郎评价B道具换得）、银货（小太郎评价C道具换得）、渍物（小太郎评价D道具换得）、カステラ（孙市评价B道具换得）。

杂贺孙市

そろばん、フォ　ク、乌龙茶、卵、焼き鱼、ウォッカ、植物辞典、望远镜、ニワトリ、茶色のヒヨコ、镜、发油（小太郎评价B道具换得）、生鱼（小太郎评价C道具换得）、腐った鱼（由生鱼变化成）、论语（惠琼评价B道具换得）。

风魔小太郎

乌龙茶、扇子、布、ニワトリ（由ヒヨコ变化成）、茶色の卵（由ニワトリ产下）、茶色のヒヨコ（由茶色の卵变化成）、镜、ペルシャ敷物（惠琼评价C道具换得）、カステラ（孙市评价B道具换得）。

——*梦冒险*

●《心跳回忆 Girl's side》女性玩家初体验

首先，我是个女孩子。

这一点决定了《心跳回忆女生版》在本人心中的地位比《心跳》的其它系列要高得多得多得多。就算他人设比《心跳3》还要惨，就算他音乐难听的让人暴走，就算他情节无聊得让人睡着，也依然是这一系列的NO.1，至少我不用再味着良心追去同性，至少我能正常地等着男孩子对我表白。年轻真好。

其次，我喜欢动漫。

《心跳回忆女生版》就恰如其份的在游戏开始之后做出那么一段制作还算精良的动画，虽然静止镜头略多了一些，但音乐和画面都属上品。你说有哪个女生不喜欢满天的花瓣然后一群帅哥在你的眼前晃来晃去呢？最主要的，《心跳》还请到了动漫界一干重量级男声优出马，而这些声优们，都是以演绎美少年而闻名的。绿川光、石田彰、三木真一郎、子安武人，连祈笠爱都男装出马，饰演了一回主角的弟弟。如此豪华的声优阵容，不玩玩看的话岂不是暴敛天物？

给《心跳回忆女生版》高分数主要是因为以上两个原因，其他例如人设不错、动不动就附赠一张帅哥CG之类众所周知的原因就不提了吧。不过再好的游戏也不是没有缺点的——本游戏的片头动画象我这么大的人看了已觉得是小儿科了。什么公主啊王子的，不但一点也不感动反而会笑起来，当然，不破坏小女生的梦想，在此一笔带过。游戏的主人公，也就是相当于藤崎诗织那种存在的叶月圭，个性不知为什么象极了流川枫，喜欢睡觉喜欢安静学习又超好，连声优都也还是绿川光。喜欢流川的MM们，就不要犹豫了吧。

与以前《心跳》系列相比，本作的模式没有太大改变，不过玩家的自由度似乎更高了。信息的获得来源除了情报人之外，还有上网去浏览这种更直观的方式，因为是女生玩家，所以还有购买衣服和首饰一类的选择。不过记住所有人的喜好实在是一件很麻烦的事，动不动就会因为忘记什么而让对方生气……

在此提醒各位MM(有男性打算玩这个吗？有吗？)，如果购买的是D版的话很可能会遇到无法上网浏览或者一参加体育运动就定机的事发生。这可是非常郁闷的事，请购买时务必要注意。

——*伊里丝*

答疑解难(交流区)

●《零》(ZERO)密码及疑难：①"第一夜"中有两个门要输入的密码是多少？②在"第二夜"中也有两个地方要输入的密码？③鸟居所里的神像在那里可以拿到？④怎样见到放置道具"赤户之镜"房间中的幽灵？

——*孙栎*

回答：①分别是1213和3669。②分别是1126和7925。③调查鸟居的两个柱子，应是藏在右方的柱子（调查左方会有"似乎不是在这里的样子"的讯息出现）。此时会发现鸟居的柱子底下有隐藏的小空间。神像就在里面，接着拿进去神社里就可以继续进行剧情。④朝两件和服之间的缝隙照过去。

——*金带刀*

●《BIOHAZARD》疑难

问：我想问有关GC版《BIOHAZARD》攻略的问题。我选用的角色是CHRIS，已拿到"纹章之匙"了，但不知道怎么用，也不知道怎么去地下采矿场？

——*王子斐*

答：用"纹章之匙"可打开画房对面的房间，取得柜子上的"铁制物体"后离开。将"电池"和"四角形手把"带在身上，经水池到中庭的小瀑布前。在没电的电梯前使用"电池"，利用电梯回到水池，然后再利用"四角形手把"关闭水闸，让小瀑布消失，再使用电梯由原路进入被小瀑布遮住的走廊，便可沿铁梯到地下采矿场。

——*暗星(LV4 冒失者・EXP20・00035E)*

玩友论坛(讨论区)

最喜爱的游戏类型：过关类；现有主机：金长城

——*胡涛(LV4 冒失者・EXP22.5・00278E)*

我想AVG的FANS们，不管是男生还是女生，都是非常坚强、不可摧灭的。

——*唐奥(LV4 冒失者・EXP22.5・00573E)*

无时无刻，AVG的魅力在吸引着我！看吧，我将属于AVG，永远不变！

——*戎治(LV4 冒失者・EXP20・00328E)*

第七期干吗要用"那种……"做封面，同学还以为我在买黄色书刊！

——*甘霖(LV3 冒失者・EXP17.5・00599E)*

《电电》既要努力努力再努力，也要改版改版再改版！

——*陈伟(LV3 冒失者・EXP17.5・00649E)*

下期讨论话题："对AVG的理解"(余荣鑫)

希望大家能仁者见仁、智者见智，多多发表关于本话题的意见。



信息屋(推荐区)

●CAPCOM VS SNK2　机种:PS

《CAPCOM VS SNK2》还是喜欢 SNK 那原汁原味的人设!太讨厌 CAPCOM 强加给 SNK 角色的格斗模式了!生硬,好象变了装的 CAPCOM 人物披着 SNK 角色的皮!要多别扭有多别扭。画虎不成反类犬。[6 分]

——亡灵(LV8 见习·EXP40·00037C)

《CAPCOM VS SNK2》早就说过不爽这种大杂烩游戏,还 2?5 分。

——骷髅兵(LV7 见习·EXP35·00036C)

●DOA3　机种:X－box

唔,无愧奶牛游戏之美誉,确实很能吸引男性玩家眼球,包括我。不过不能否认其操作时的爽快感很好。[8 分]

——骷髅兵

系列第三作,XBOX 强力支柱,已经有与《VF4》、《铁拳 4》笑傲之势,战斗系统方面兼拳两家之长,也完全做出自己特色,属于不可不玩的游戏。以性感的美女为卖点颇受争议,不过不管白猫黑猫,捉到老鼠就是好猫,销量证明《DOA》的路线是对的。只是为了《DOA3》而购入魔盒似乎还不值,想成尝尝鲜的话,还是好好劝劝游戏厅老板吧。[8 分]

——精灵使(LV9 史莱姆·47.5EXP·00034A)

对战台(研究区)

●连之八神

在我们国内 fighters 心里,八神人气不一定是最高的,但是选用频率一定是最高的。king 特地找来了围绕"梦弹"、"八稚女"的连技,初心者观之有益,高手看了也会有帮助。

①[梦弹]→[八稚女]。这是最正规的出招方法,即在[梦弹]之后直接输入[八稚女]的指令,毫无取巧,全凭实力,在这里就不再多说了。

②前冲→站立轻脚→[梦弹]→[八稚女]。这招有一定难度,主要在于站立轻脚不易击中对手,但若击中对手的话,后面的连续技就会容易很多了。

③前冲→站立重拳→[八稚女]。这招就更难了,原理同②相似。上述三种方法都是面对高手的,不对初学者推荐。

④[梦弹]→[八稚女]。这招表面与①相同,但其实有很大的技巧性。方法(面向右):[屑风(按紧 C)]→[↓↙←A]→[(松开 C)←↙↓↘→C]因为在按紧 C(重拳)的时候,是不可以发出"暗拂]的,所以运用提前输入的方法能够使追加变得简单。

——KING(00004V·主持)

●《铁拳 4》(扑倒篇/墙壁篇)

(1)左拳　(2)右拳　(3)左腿　(4)右腿

跑动中扑倒对手以后就可以出现将对手扑倒的状态(骑在对手身上),这时可使出拳击或关节技给对手造成伤害,攻击时要特别注意的是按键的时间,关节技很容易错过指令的输入时机。比较常见的是会转入挥拳殴击,左右拳的痛击最高可以连打 5 发,而且根据出手不同,内在又有很多变化。特别是在铁拳 4 中的新人物马杜克,扑倒后的攻击力惊人,因此扑倒的攻防策略对双方都很重要。

扑倒后的攻击虽然是全角色的共通技,但性能各不相同。而扑倒后的关节技仅尼娜、豹王、保罗和马杜克可使用;而吉光无论输入怎样的指令都同样是用剑刺穿过手,至于 KING 更可用出多种组合投技(详情参见各个角色的出招)。扑倒的挣脱:扑倒的脱身有很多机会,首先是被撞的瞬间输入(2)可以破解扑的动作,如果失败以后仍然可以用(1)+(2)把已经骑在身上的对手反扑在地进而进行扑倒攻击。其次是如果扑倒后对手已经开始用拳击打击我方,仍然可以用(1)或者(2)在五连击的第一发和第四发挡格对手。原则就是输入与对手相逆的拳键。

对关节技则要在被对手施以关节技的同时按(1)+(2),再连打拳键。大家应注意保罗、妮娜、马杜克、豹王等的腕拉十字固应该用(1)+(2)、(2)、(2)、(2)、(2)而尼娜、豹王的腿拉十字固用(1)+(2)、(1)、(1)、(1)、(1)反击!指令输入成功以后,被扑倒方可以迅速起身将对手推开。而且保罗、妮娜、马杜克、豹王等角色如果迅速输入(1)+(2)、(2)、(2)、(2)、(2)、(2)、(2)指令还能够创伤对手!(但是时间很短暂,只有 12 帧的输入空间)大家应该仔细练习。

利用墙壁的受身:

利用墙壁的受身可以和普通触地地的受身一样对待,但是正如前面所说的。利用墙壁的受身必须要在触地之后才能实现!在远距离被大力招式,比如崩拳,击中可以在触墙的一瞬间输入(1)或(2)使玩家角色向左侧转身进入防御状态,也可通过输入(3)或(4)使玩家角色向右侧转身进入防御状态。

利用墙壁的快速防守:

除了受身之外,触墙落地后也可以通过输入(左)进入站立防御或者(右)进入蹲据防御状态使对手的后续进攻失效。这种快速的防御方式非常简便而且迅速在实战中比较有效,推荐使用!

摆脱墙壁:

当玩家被"困在"墙壁前时,可以通过位置交换来摆脱墙壁的困扰。而且可以获得帧数上的优势打击对手!在位置交换中我们将做详细的讨论。另一种方法是利用"三角踢"来实现。操作指令为(后)、(后)、(后上)。此种方式虽然"潇洒",但是一旦被防御将带来长时间的僵直,因此要谨慎使用。

——鑫雨(LV11 护卫·55EXP·00031C)

冥悟室(心得区)

要想提纲挈领地对格斗游戏提点什么,玩好或者玩精,应当是一件很难的事。但游戏必然有一定的互通性。RIKU 作为众小编中的一名格斗爱好者,抛砖引玉的这点胆量还是有的。(做努力状)

●格斗看法(一)节奏:

对于菜鸟和高手的区别,最容易看出来的一点就是节奏。每个玩家都有自己的节奏,不同之处在于节奏是不是控制在自己手中。常见到那种机厅 BOSS 最痛恨、狂殴滥扁可以说是在拆摇杆的玩家,以及逐渐接触,修习并崇尚必杀技的玩家,节奏一节就不值得一提了。当对大部分招数连技有了一定的认识,可以说是入门了如,就有必要拥有一定的格斗风格,里面便有了节奏的成分。何时出招会命中,怎样避开攻击予以反击,这就是节奏!在被高手的蹂躏和蹂躏庸手中逐渐成熟,节奏的作用就越来越明显了,快是一种最常见的节奏,当然这种级数的玩家,所谓的"快"只能在同档次的玩家中提起。用自己最快的速度进行攻击,使对手陷入手足无措的混乱状态,轻易犯下平时很少犯的错误,是为节奏的成功。也有人直接模仿一些高手,节奏古怪,出招往往有意想不到的效果。在修习连续技、浮空技的过程中,节奏更是至关重要,几帧的失误就会造成脱节,使之无法继续。晋级高手,对节奏的运用就有了比较深刻的认识,能否把握自己的节奏,打乱别人的节奏成为高手们的话题,节奏的运用变得越加的鲜明了。自己的攻击常常能缚住对手的出手,而对常规套路的攻击,把握节奏就能达成出色的防守。类似于上中下段位变换,高手还会利用节奏的骤变打乱对方的阵脚,比如在长时间的攻击后出现刹那的停手,在对手行将反击之时继续痛 K,摧毁对手的防守。利用节奏和招数的混合改变,使对手无所适从、步步下风,这就是所谓的"阴人"。达人阶段可以说就是节奏战,到了达人手中,节奏就会发挥出无以伦比的威力。比如同样是快,掌握最先进最快速输入方法的达人更快,快得可怕,可以让对手的节奏崩溃。另有在奇妙的节奏下,出招不狠不快,实则似慢实快,拙中藏巧,逢招必中,更能够克敌制胜,正所谓陈招见新,平招见险。以慢御快,以简克繁,以不变应万变,不就是武道的至高境界吗?

——乱斗 RIKU(管理·00012V)

讨论区

评选对战格斗中最受欢迎的男女主角:(男主角)八神庵－88 票(女主角)不知火舞－84 票

八神庵——从头发到裤带,从外表到内在,麻烦大家数数有多少条。

春丽——全世界最出名的中国女性。

——倪志(LV4 少年剑士·24EXP·00699A)

公告牌

(1)"热血道场"初期等级前三位:

HIRRO(LV22 战士·202.5EXP·00032C)

鑫雨(LV10 护卫·55EXP·00031C)

亡灵(LV8 见习·EXP40·00037C)

(2)郑重道歉　7 月的一个下午,RIKU 拆开了来自广西的一封读者来信,抽出里面的读者调查表。突然发现!性别赫然钩着"女"!大激动!这可是我们"热血道场"里第一位女性。众小编聚拢过来,"……真的,真的哎!幸福啊!……"那张代表着幸福的调查表,在众人中间急速传阅着,一时锣摇钹响、琴瑟齐鸣,RIKU 乐而忘形……

5 小时后,RIKU 在翻箱倒柜,"谁见到那张女生来的调查表了?"就这样,那张调查表丢失了……RIKU 因为失职向这位广西某师范院校的女读者郑重道歉,请您在以后的调查表中注明是原来的发表人,RIKU 会向 KING 申请 exp15 的补偿。



□主持人/户愚吕兄

世界杯是结束了，但那强大的余波至今仍在产生影响。别的不提，就说[极限地带]吧，本是运动游戏交流的场所，现在都快变成 WE 俱乐部了！大家的发言固然精彩，但是万卷一题也未免气闷，游戏也好，现实也好，并不是只有足球啊！

——*户愚吕兄(00008V・主持)*

推荐区

●天使之翼　新传说的序章　机种:PS

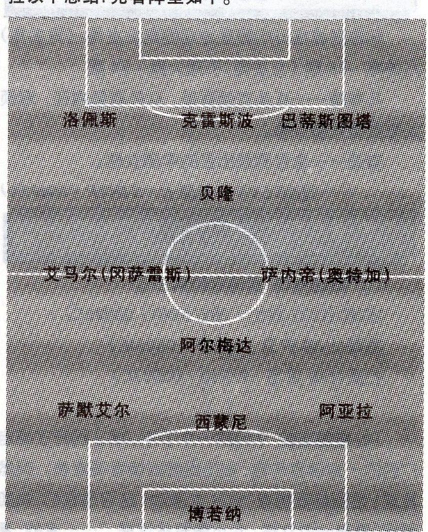
最后大作……虽然不是很喜欢《足球小将》，不过 FC 的三作我都很爱玩(SFC 的不提也罢)。这次来到 PS，厂商变成 KONAMI，刚玩时很兴奋，但很快就放下手柄了，可能是特意做得怀旧吧，系统无论优劣都基本照搬 FC 版，现在玩起来实在沉闷之极，套路简单，缺少变化，分支剧情太少，动画也不好看，建议买回来收藏。[5 分]

——*精灵使(LV9 史莱姆・47.5EXP・00034A)*

研究区

阿根廷篇－最强的攻阵

各位好！小弟近日苦玩 WE6 小有心德想出来与各位交流一下。本人擅长进攻对阿根廷的进攻套路做拉以下总结！先看阵型如下。



相信玩 WE6 的人不少会对我的阵型提出质疑！把许多人的位置搞错了?而且把比较

受人爱戴的巴蒂放到边路？那么我把我的足球观点给大家讲述一下，在我个人认

为巴蒂的身体条件不如克雷斯波。同样的高中锋我更看好克雷斯波。年轻，冲击力强！我认为巴蒂在边路更有威胁。

左边艾马尔

(1)自己突破，艾马尔能力不错，完全可以突破对方的防守，下底传中。

(2)对方防守强没把握就分贝隆传克雷斯、波塞巴蒂或罗配斯。

1 直塞罗配斯突破射门或横向分克雷斯波射门。

2 横向转移萨内帝撕开空挡吊到中路头球分巴蒂或罗配斯射门！也可以直接在艾马尔处斜传 45 度角给克雷斯波分巴蒂，洛佩斯，贝隆。

射门注意贝隆的远射要把握好角度和防守队员和大前锋的距离。

2 如果先分的是萨内帝方法同样！

再拉说一下防守。众所周知阿根廷的防守让人不敢恭维，主要是头球方面、身体条件差，就要把头球好身高 180 的西蒙尼放到中后卫的位置上去头球解围吧。

阿尔梅达的作用是由守转攻的重要过度。他的防守不强但素质比较全面，是个攻守兼备的人物。没有西蒙尼做后腰的阿根廷对后卫的压力加大。不特别突出攻击和防守，位置感强是他最大的本钱啊！

在守门员的位置阿根廷就比较让人头疼拉！中前场过于强大而后场人才奇缺啊！后卫都是凑齐的，门将没人可选啊！就博若纳还放心一点啊！

——*松下(LV9 爱好者・47.5EXP・00038F)*

交流区

●WE6 之阵型战术讨论篇

有了网络这东西的确十分方便，两个人相隔万里也可以面对面一样的交流。在世界杯如此火热的夏季，WE6 不失时机的发售了，笔者在玩过这款游戏之余，便常上聊天室与各路玩友交流心得。今日收集整理，仅为抛砖引玉之用。

——*讨论者：左轮、乌龙球、大江锦太郎、巴蒂斯图塔*

左：最近有没有 WE6 高手？

乌：好大的口气！

左：我只是直率而已。

乌：用什么队？

左：葡萄牙，2000 年欧锦赛踢着性感足球一路杀入四强，仅在加时赛中点球负于法国队引恨而归。看了那场欧锦赛之后，我便疯狂的喜欢上了葡萄牙队。

乌：那次葡队的确踢得十分漂亮。那么游戏中你用葡队打什么阵型呢？

左：442A 阵型，中场菱形站位，强调攻守平衡，无论进攻还是防守都可以迅速调动兵力来执行战术。

乌：其实阵型固然很重要，但打法才是一个球队取胜的关键因素。

左：嗯，相信大家都知道葡队的特点：个人控球能力强，传球准确。结合这样的特点，我的打法是：不追求速度，利用纵向短传和长传来拉开对方后防线。

乌：葡队的两位前锋保莱塔，戈麦斯都有不错的速度，用中路突破的打法是比较合适的，但两位的身高就惨了点……

左：的确，下底传中我一般会采用低平球或者半高球，这样两位前锋的灵巧能体现出来了。

乌：葡队边路传球准确度很高，如菲戈、孔塞桑。

左：如果前锋被人盯死的话，我一般会分球给鲁伊・科斯塔，他的远射能力还是比较突出的。

乌：突出吗？不是连中国队的球门都没射进！

左：……那么你用什么队呢？

乌：巴西，将反击进行到底。

左：哦，巴西队的速度，将是所有球队的噩梦啊。

乌：恩，不错，速度和技巧是巴西队取胜的关键，同时里瓦尔多的远射也能有一定的威胁。

左：不过里瓦尔多可是左脚，这对玩家的习惯是一个挑战。

乌：这还用说，另外我把卡洛斯放在了左边前卫，加强反击速度。

左：不过巴西队的防守能力一直是个大问题啊。

乌：这也没办法，不过进攻就是最好的防守嘛！

大：进攻是最好的防守，不过荷兰的全攻全守才是完美足球的体现啊！

乌：怎么乱入了一个？(笑)

左：这是荷兰的忠实拥护者！

大：本人极度崇敬荷兰队的全攻全守，那种宁为玉碎不为瓦全的精神是最完美的啊！

乌：说说你的荷兰队吧！

大：我对荷兰的阵型一般采用 352B，西多夫与戴维斯的双后腰配置。

乌：嗯，两只中场野兽的耐力和速度可不一般。

左：如果戴维斯稍微加上一些攻击意识，如果后卫解围被他拿到球的话，是非常危险的！

大：恩，利用奥维马斯和岑登的速度下底传中，克鲁伊维特的头球能力还是相当强的。R・德波尔的中路传球也是相当强的。

乌：不过范尼特鲁伊的加入，让荷兰队的战术更加丰富了。

左：不错，范尼斯特鲁伊的脚法和速度在荷兰队中算是比较出色的了，利用它可以更容易的打出中路突破。

大：这是一直困扰我的问题啊，中锋到底是用范尼斯特鲁伊还是克鲁伊维特呢！

乌：这要看采用什么战术了！

左：不过荷兰队的回防速度慢一直是荷兰队的大问题啊。

大：不过两只中场野兽的拦截能力也还是相当强的，很少有前锋能够直接突破他们那一关。

乌：恩，荷兰队的整体实力是相当出色的，但个人感觉荷兰队是最难以控制的一只球队。

左：说起来，荷兰队没入世界杯是一大遗憾啊。

大：不要提我的伤心事！5555555

巴：不知道大家在比赛中使用什么阵型呢，会经常变化吗？

左：怎么又乱入一个，拖出去。874 伺候。

巴：……

乌：这是当然的了。在球场上要随时采用阵型的变化来牵制对手，在领先和落后的情况下都需要调整阵型来对应不同的需要。

左：比如我的葡萄牙，如果比分落后，比赛时间又不多的情况下我会采用 343A 的阵型

乌：同理，我也常用巴西队打 352B 的阵型。

大：但要发挥出一个球队的整体能力，微操依然是最重要的因素。

左：还有对阵型的理解，无论在球场上处于什么位置都能够发挥出这个位置的能力。

巴：此外真实的比赛也是很重要的，我的感觉是 WE6 完全可以完美的模拟正式比赛了。

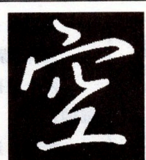
左：那么今天的话题到此结束吧。希望大家都能够在 WE6 中找到属于自己的那份快乐。

——*DARKING(大江锦太郎・管理・00021V)*

招募区

LV1 爱好者、LV10 预备生、LV20 体校生、LV30 候补选手、LV40 育成选手、LV50 三线选手、LV60 二线选手、LV70 替补选手、LV80 种子选手、LV90 主力选手、LV100 射手、LV120 王牌、LV140 现役冠军、LV160 全国制霸、LV180 世界冠军、LV200 银河制霸







□主持人/FOX

红榜悬赏

某天上网游逛，在一家游戏论坛看到有人宣告以全 S 级把鬼泣的 NORMAL 级通关！通关后，得到一幅超漂亮的图，上面有鬼泣中所有的人物，包括所有的敌人！！上面还有一行字体：You Are The King Of Hell!!!不过当事人也只是用说的，并没有看到他贴出这张图，本人对此好奇，特在此悬赏 30EXP，有谁能把这张图寄过来？

——FOX(00005V·主持)

推荐区

●王国之心　机种：PS2

强力推荐《王国之心》，不为别的，就为凯莉的一滴眼泪。[9 分]

——杨飞(LV5 史莱姆·27.5EXP·00691A)

●古惑狼 ADVANCE　机种：GBA

古惑狼又来啦，本来就觉得轻松搞笑的它更适合掌机。开头就很有反讽意味，科尔特克用行星微缩仪把地球变成玻璃球，然后蛊惑狼为了拯救地球再度踏上征途。玩法和 PS 版完全一样，跳跃、旋转、滑行应有尽有，可能是占了解析度的便宜，画面与 PS 相比并无明显缩水，喜欢蛊惑狼的朋友千万不要错过这款随身携带的巨作。[8 分]

——精灵使(LV9 史莱姆·47.5EXP·00034A)

合金弹头 4　机种：ARC

无数个币投进去，无数的敌人飞出来。这次真的有难度了。哭泣。[9 分]

——亡灵(LV8 见习·EXP40·00037C)

在下打穿用了 48 个币，难度超高，新加入了三种可换乘的机器武器。1，2 代中的 BOSS 与己方角色再次登场献艺，整体看来像是资料片一样，最大的缺点是流程太短不太过瘾，约 1 小时左右可以打穿。[8 分]

——石田少佐(LV25·EXP225·00033B)

石田大叔，您真是——走召弓虽！！

——☆涟漪(大天使长·管理·00011V♀)

●恶魔城－白夜协奏曲　机种：GBA

白夜让人好感动哦，那些敌人别提让人多亲切了，玩起来很流畅，但 GBA 上还是比较辛苦的。首先，眼睛疼(屏幕小)；其次，胳膊疼，正经八百地端着；再其次，脖子疼，所以说 GBA 适合课上玩……

——田园(LV5 生徒·EXP25·00365D♀)

好大的地图，完成 200% 有些困难，传送实在很 BT。残像运用的磚眼，跳跃时让人觉得郁闷。人设还是继承了以前的“优良”传统(主角和阿鲁卡多也太像了吧?)，不过白夜让人觉得很失望。总体觉得还不如《月轮》；再加上那 8 位机的音效，让不让人活了?[7 分]

——亡灵

表里恶魔城的出现绝对是恶魔城月下的又一翻版，画面虽小但一点不模糊。系统与月下同出一门，但其特殊的魔导器令人十分难忘，简单而实际。[8 分]

——石田少佐

研究区

●恶魔城－白夜协奏曲　机种：GBA

小刀和火焰魔法的组合秘密：

装备小刀和火焰，按上＋攻击，主角跳到半空向四周射出 8 柄飞刀，同时向上发出一个火球。其实 8 柄飞刀不是同时出现，而是从 12 点方向顺时针顺序出现，只要方向键同时按到相应方向，飞刀就会变成火球，时间掌握得当，就可以同时发出 8 个火球，魔法威力×8。

——堕落耶和华

试了 N 次，《白夜》这个大 BUG 终于出现了……

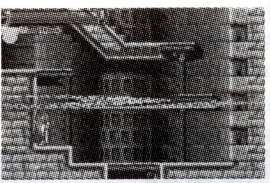
1. 一定要按住“左下”不放，紧贴住机器人的脚。

2. 距离吊桥几步时，原地起跳(即跳在机器人身上)受创，弹到后面(较难掌握时间差，多尝试几次)。

3. 如果成功，会发现祖斯特跳过去，然后瞬间被拉上天。

4. 再次现身，已经到了因果律机械塔^-^，不过，此时祖斯特还没得到二段跳，无法进行游戏的，那么 RESTART 吧。

——? ? ?



请作者速与编辑部联系，不要再出现天书般的签名了。

——☆涟漪

我想在这里提一下，就是 GBA《恶魔城－白夜》里怪物图鉴中的 79 号怪物，它一见到玩家便会逃跑，而且遇到它很不容易。我在“架桥龙水道的那个死胡同里遇到它两次了，但都以它钻入墙中”消失而告终，好像特别爱在死胡同里出现。

——杨晓达(LV4 史莱姆·EXP22·00530A)

两个地方可以见到这个怪物

一个是你提到的地方，还有一个地方就是里城的城门口(就是刚开始游戏的地方)想杀死它很容易，因为这个怪物 HP 只有 2，只要装备小刀等圣器，远距就可轻松击毙。

——HIRRO(LV22 战士·202.5EXP·00032C)

●《月轮》(GBA)

1. 隐藏模式：

MAGICIAN MODE

首先完成游戏一二，然后重新游戏时，并输入[FIREBALL]来作名字，那么就能进入 MAGICIAN MODE。在这个模式中，人物除了 MP 和 INT 值十分高外，卡方面是会立刻集齐的。

SHOOTER MODEFIGHTER　MODE

完成 MAGICIAN MODE 后，重新游戏时输入[GRADIUS]，那就能进入 FIGHTER MODE。和 MAGICIAN MODE 不同的地方是 HP、STR 和 DEF 值十分高。

SHOOTER MODE

完成 FIGHTER MODE 后，在重新游戏时输入[CROSSBOW]，那就能进入 SHOOTER MODE。和 FIGHTER MODE 同 MAG ICIAN MODE 的分别是，一开始已有 250 个心，而副武器的威力也提升不少，另外所使用的心数量也会较少。

将以上 3 个模式全部完成，再次重新游戏(真够麻烦的!)，在输入名字时输入“DAGGER”，这时主角除 LCK(运气值)非常高外，其他数值均很低(和《月下夜想曲》很相似吧?)。用这个模式挑战全道具收集吧！

——风魔の红莲总司(LV11 浪客·55EXP·00163D)

2. 超级斗技场

人人都认为“斗技场”是一个很恐怖的地方吧?是否要在翻版了以后还要拼命地练级来对付里面厉害到变态的妖怪？现在，本人有一个对付“斗技场”的超秘诀：

在打斗技场之前，一定要有足够的加 MP 的药水，进入斗技场，然后在见到敌人后进入 DSS 装备画面，装备最强召唤(建议使用“电”)，然后加 MP，最后，也是最关键的地方！退出后马上启动 DSS(这时候时间是停止的，MP 在这一瞬间不减少)，然后快速使用召唤，OK，如此反复，敌人轻松搞定(建议最后一个变态敌人用石化召唤)。

——cloudcoco(LV4 生徒·52.5EXP·00081D)

大家的研究都很厉害，我也忍不住想秀一下，虽然听 FOX 说这个《月下夜想曲》的心得真是老古董了，但人家才刚开始玩嘛(*^-^*)奏个趣而已：在阿鲁卡多获取增加 HP 上限，MP 上限道具的一瞬间变身蝙蝠。你会发现主角不是变成蝙蝠，而是变成下蹲版的自己。这时还可以使用必杀技“音波冲刺”。个人觉的比蝙蝠版的好看。

——涟漪(大天使长·管理·00011V♀)

交流区

●恶魔城《白夜之协奏曲》隐藏要素补充：

1、关于ヒソトカード 3：在获得此卡前，在传送点按“下”是没有用的。

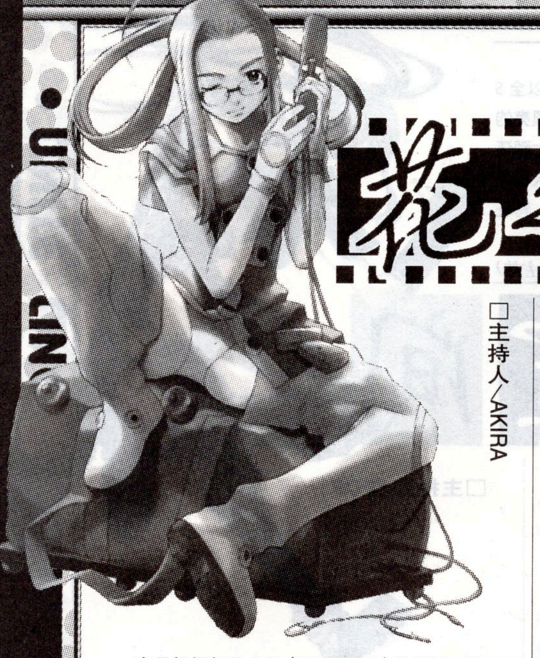
2、关于ヒソトカード 6：在使用炎之魔法书与小刀组合的魔法中，只要在魔法发动时按下除了八方向中的上方外的七个方向中的任一个就会在该方向多出一个火球。如果能快速转一圈，就会出现 8 个火球。

3、关于签名：打穿游戏一次后，输入“HARDGAME”，进入游戏后会发现攻击力、防御力均减半，适合高手。输入“NO MAGIC”进入游戏会发现魔法使用不可，同样适合高手。

4、关于 SOUND MODE：只有达到 GOOD ENDING 才可出现 SOUND MODE。

5、一个增加娱乐的要素：击败每个 BOSS 后都有一个红色小球可加满 HP、MP。如果主角以二段跳斜下踢到小球的话，会根据精彩程度给出“good、cool、excellent”的字样评价。

——王睿(LV8 军曹·40EXP·00461B)



花之都市

□主持人／AKIRA

本月根据舞儿小姐(00040G♀)的提案，增加了各类感情符号，使发言人的心情能更直观的传达给读者。舞儿小姐也因此获得30点EXP奖励，加上上期一句发言得5EXP、挑错及填写调查表所得10EXP，累积已达45EXP，以LV9放浪者名列花都榜首。

——*城主·AKIRA(00007V·主持)*

◎随便说说 ○同意 ⊙中立 ●反对 #愤怒 ☆真开心 ★太郁闷了 △这比珍珠还真 ▲一定是骗人的 □我相信了 ■我上当了 ◇真惊人 ◆真无聊 @和我联系 ※开什么玩笑 §真的假的

交流区

☆陈惠文(LV3放浪者·17.5EXP·00729G)：AkIRA BOSS您好！很高兴能看到你开辟周边乐园俱乐部，让我们这些喜欢周边产品的读者有了一个“落脚之地”！在此表示感谢！今后希望每一辑能看到精美的周边图片，图片要大一些啊！

◎韩华阳(LV3放浪者·15EXP·00778G)：我现在不知道要加入哪一个部门了，RPG、SLG是PS2，ACT是NGC+GBA，FTG没有kof……看来我只能加入胡侃部了——花之都市。对了，由于太困(凌晨4:30)，信封上把中山路写成外马路，别把奖品寄错了哦。

○城主·AKIRA：欢迎新会员加入花之都！我一定尽力满足大家的要求。

●KONAMI开赌场！！

生意头脑灵光的KONAMI，去年跑到大洋彼岸的美利坚经营赌场生意，如今生意越做越大，甚至还建立起网络赌场下注系统，并开始大力推广。

这套系统主要是管理赌场中每台机器的下注情况，通过集中式的网络管理更容易掌控赌金的下注情况，甚至还支持网络下注，目前KONAMI直营的赌场已经全面使用这套系统。

●《樱大战》跨入漫画世界

由漫画家政一九执笔的《樱大战漫画队》，已于6月22日在漫画月刊《MagazineZ》上开始连载。序幕中，女主角们纷纷对自己的形象变化发表了意见。

玛丽娅：只不过大意了一下，我的性格与脸就变得这么圆……这是堕落！今天开始要进行特训！！

艾丽丝：哥哥。

大神(惊)：艾丽丝有两个！？

两个艾丽丝：哥哥你喜欢哪一个艾丽丝？开朗的？阴郁的？

大神：这个……因为不论哪一个艾丽丝都很可爱，所以……

两个艾丽丝互瞪，背景电闪雷鸣。

大神(狂汗)：唔……好强的灵力！

●XBOXの骑士团！！

日本XBOX的主机销量在三大主机中敬陪末座，而由微软赞助的F1车队“TEAM IMPUL”却在首战、二战、三战连续取得优胜，实力强劲，且看这队佩带着绿色X标志的黑骑士的胜利会否给日本XBOX带来好运！

展示区

●电视+DC=DIVERS 2000 SERIES CX-1



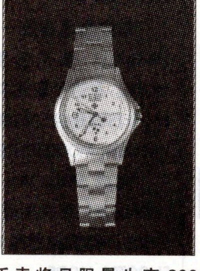
原价88888日元，现价35800日元，还附赠DC专用网络数码相机、专用键盘、手柄等，听得真是让人流口水。不过可惜只在SEGA直营的网络商店D-Direct上专卖，而且还限量，不是身在日本的“金猪”就不用想了，看图片解馋吧！

※35800日元，换成我有这笔钱又在日本的话，情愿去买NGC互换机“Q”，怎么也是天堂出品的主流机种，目前也降价到34800日元，余出一万正好留着迎接绿帽子赛尔达和小胡子玛里奥！

——*小白(LV4放浪者·22.5EXP·00073G)*

●生化手表VS魔表！！

为了纪念NGC版《生化危机0》的推出，CAPCOM最近决定以游戏中的“S.T.A.R.S”小队中最年轻的成员，同时也身为《生化危机0》女主角的瑞贝卡小姐手上的佩表为原型制作一款“生化危机”主题的手表。



这款手表将只限量生产300只，每只售价25000日元。

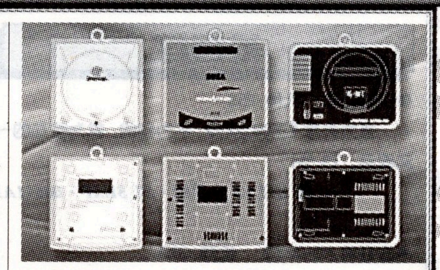
日本GRA协会与微软合作，于7月13日~9月1日在日本举办“GRA Xbox夏日特卖”促销活动，而这次活动的奖品，就是图中这款以黑色为主题，镌有绿色XBOX商标，十分高雅的特制手表。

★光看外观已经好中意，看过数据后更能肯定——生化系的这款表根本是比着我的手腕制造的嘛！

——*碧波の涟漪*

●把SEGA主机挂在手机上

贵族化的周边看多了伤心，来看些比较有希望的小玩意好了——是以MD、SS、DC主机为造型的迷你手机吊饰，制作的十分精美，价格也不贵，一组三个才1500日元，5月23日~7月18日接受预约，7月25日出货……什么什么，要预约？而且只接受网络预约生产！



——*惊寂(管理·00011V)*

讨论区

本期议案：1【中国游戏界如何发展】【崔石(00241G)提议】。2【恶魔城变网络游戏要怎么玩？】

有效期3期，请玩友们将自己的看法“字迹工整”地填写在调查表的“俱乐部留言板”上，非俱乐部成员也可以发言，只是没经验值可拿，将来评奖也没份就是了(笑)。

——*惊寂*

《恶魔城》系列游戏的制作人Koji Igarashi最近在接受媒体访问的时候，透露了一些“恶魔城”新作的情况。

首先，他对刚在GBA上推出的“恶魔城”游戏《白夜之协奏曲》取得的销售成绩和玩家们给予的高度评价感到非常满意，当被问到下一款“恶魔城”的新作会不会继续在任天堂的主机，尤其是NGC上推出的时候，出乎意料的是他没有象以往一样直接给予否认，而只表示“关于这个问题现在还无可奉告”。

然后，他表示他一直很渴望制作一款网络游戏，而对他来说，现在技术上和经验上，制作一款“恶魔城”的网络版游戏问题都不大，主机的周边硬件，尤其是网络配置硬件部分倒是最大的问题，如果这方面的问题得到了解决的话，他会很乐意进行“恶魔城”网络版游戏的开发。

——*惊寂*

●上期议案：【长虹制造中国“独有规格”的“16位”游戏机】。

长虹此举正给国内的游戏界发展迈出了一步，尽管只有16位，但有总比没有好，相信以后会有更高位的出来。然而有种莫名的空虚，高兴过后有点担忧，国内的游戏环境不是很好，盗版、再加之没有有实力的厂商支持的话，刚起步的长虹能迈好这艰难的一步吗？衷心祝愿，长虹的首台游戏机不要被扼杀在摇篮里。

——*周华青(LV5放浪者·25EXP·00267G)*

一听说长虹要造游戏机，我马上想起当年的小霸王仿造人家的硬件，用着人家的卡，竟也激起一阵热销？！从FC到小霸王历时六年，MD作为史上第一台16BIT主机于89年发售，过了13年中国才要推出16BIT，岂不让人笑破肚皮？用16位机移植一流PC游戏不是开玩笑吗？感受过MD版《三国志5》吧，画面、系统缩水到快干了。或许玩家预想的越糟，厂商带来的惊喜就越大，但愿如此。让我们拭目以待。

——*崔石(LV7放浪者·38EXP·00241G)*

▲长虹出主机，全世界人民都笑了。

——*张清泉(LV6放浪者·30EXP·00793G)*

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合 WWW.marsgame.com 新闻/邮购/时时更新
寻求各地经销商批发热线:(028) 3360988 欢迎浏览中国火星游戏网 E-mail:MARSGAME@263.NET

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,动画 DVD25 元/张,音乐(8 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)邮购地址:成都市建设路邮局 5A-199 信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 **注:邮购在附言注明编号即可,如仍写不下来电,来信或传真告之.** 门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D6-D5 门市部电话:028-85230945 分店地址:成都市花圃路城隍庙电脑城一楼 4 号'火星数码' 电话:028-82902219 邮购查询热线:028-3414399 广州批发热线:013908178022(仅限批发)

邮购赠品:凡一次性购买金额 100 元以上可获赠价值 28 元太八项链一条.

日本名卡通动画精选(全彩面,特价:4 元/片,继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变

编号	片名	碟数
005	男儿当入樽珍藏版	2CD
002A	梦幻妖女	12CD
002B	妖子魔剑	6CD
010A	JOJO 冒险(第一卷)	3CD
010B	JOJO 冒险(第二卷)	7CD
014A	W-无尽华尔兹	2CD
014B	高达 G	17CD
014C	W 高达 TV 版	17CD
014D	高达 08MS 小队	6CD
014E	高达 0080	3CD
014F	高达 0083	6CD
014G	高达 Z	17CD
014H	高达 ZZ	16CD
014I	高达 X	17CD
014J	高达 F91	2CD
014K	高达逆袭夏亚	2CD
014L	高达 079TV	16CD
014M	MS08 小队(完结篇)	1CD
014N	倒 A 高达	25CD
014O	SD 高达 G 世	1CD
014P	V 高达 TV 版	17CD
014Q	MS08 小队米兰传说	1CD
014R	蓝色高达	1CD
014S	蓝色高达 TV 版	14CD
014T	高达 0083(剧)	2CD
014U	机动梦日记	1CD
014V	高达 MTV	1CD
014W	高达 W 战争回忆录	4CD
014X	高达 G 剧场版	2CD
014Y	W 高达杀人课	2CD
014Z	ZZ 高达剧场版	2CD
014AAX	高达剧场版	2CD
014AB	0079 剧场版	2CD
017A	不可思议游戏 TV	19CD
017B	不可思议游戏(剧)	2CD
017C	不可思议游戏延续篇	6CD
017D	不可思议游戏 OVA	1CD
017E	不可思议游戏永光传	3CD
025	饿银传说(剧)	4CD
029A	橙露(剧)	2CD
029B	橙露(TV)	24CD
030	大运动会	6CD
032	暗黑破坏神	3CD
035	天空之城	2CD
037A	怪医秦博士千喜版	2CD
037B	怪医秦博士 TV 版	8CD
038	DNA2	5CD
052A	城猎-天才教授	2CD
052B	城猎-爱与连发枪	2CD
052C	城猎-百万美金	1CD
052D	城猎-海滩之战	1CD
052E	城猎-便衣女警	2CD
052F	99 城市猎人(寒羽良死期)	2CD
052G	城市猎人 OVA	5CD
058A	樱花大战全集	2CD
058B	樱花大战 OVA	6CD
058C	樱花大战 TV 版	25CD
060	碧奇云-兰色种子	13CD
061A	万能文化猫娘	6CD
061B	万能文化猫娘 OVA	3CD
062A	幽游白书(剧)	2CD
062B	幽游白书(TV)	38CD
062C	幽游白书(电)	1CD
062D	幽游白书-大百科	1CD
062E	幽游白书-飞彩之章	1CD
062F	幽游白书-幽助之章	1CD
063	电影少女	3CD
069A	X 战记	2CD
069B	X 战记 TV	7CD
071A	卒业	4CD
071B	卒业圣罗 V	1CD
075	风魔小次郎	6CD
076A	真孔雀王	2CD
076B	孔雀王 2	3CD
078	圣子到 BOY	12CD
079B	天地无用-魍皇鬼	9CD
079C	天地无用炎夏之圣诞	2CD
079D	天地无用遥远的思念	2CD
079E	新天地无用(TV)	9CD
079F	天地无用外传	9CD
079G	天地无用地球篇	7CD
079H	天地无用宇宙篇	7CD
082A	超-可有记得爱	2CD
082B	超时空要塞加强版	4CD
082C	超时空要塞 2	3CD
082D	超时空要塞(TV)	12CD
082G	超时空要塞歌集	1CD
082I	超时空要塞 D7	1CD
082J	超时空 7(第一部)	13CD
082L	超时空要塞 7(第二部)	11CD
089A	龙珠 Z 之冥界超激战	1CD
089B	龙珠 Z 银河最强战士	1CD
089C	龙珠 ZOVA 大全集	13CD
089D	龙珠-地球保卫战	1CD
089E	龙珠-热血热斗	1CD
089F	龙珠-神龙传说	1CD
093	龙猫	2CD
095	斗神传	2CD
099	百变狸猫	2CD
103	圣传	2CD
105A	我的爱神	3CD
105B	幸运 Q 版我的爱神	6CD
105C	幸运女神 2000(剧)	2CD
106	风之谷	2CD
107A	3*3 只眼(一)	4CD
107B	3*3 只眼(二)	3CD
110	魔女宅急变	2CD
111A	魔剑美神第一卷	2CD
111B	秀逗魔道士第一部	9CD
111C	秀逗魔道士第二部	13CD
111D	秀逗魔道士第三部	9CD
111E	秀逗魔道士第二卷	2CD
111F	秀逗魔道士剧场版	4CD
113	阿尔斯兰战记	4CD
115A	相聚一刻 TV	32CD
115B	相聚一刻岛外篇	1CD
118A	新世纪福音战士 TV	13CD
118B	新世纪剧场版	4CD
121	超魔神英雄传	25CD
123A	浪客剑心特别版	1CD
123B	浪客剑心 TV 版	40CD
123C	浪客剑心剧场版	2CD
123D	浪客剑心追忆篇	4CD
123E	浪客剑心未放映之秘藏	1CD
123F	浪客剑心-逆刃刀	2CD
123G	浪客剑心-明治剑客	1CD
123H	浪客剑心珍藏版	3CD
123I	浪客剑心人气排行榜	1CD
123J	浪客剑心四乃森仓紫	1CD
123K	浪客剑心濑田宗次郎	1CD
123L	浪客剑心相乐左之助	1CD
123M	浪客剑心剑技大全	1CD
123N	浪客剑心名胜全集	1CD
123O	浪客剑心星霜篇	1CD
131A	罗德岛战记	6CD
131B	罗德岛战记(英雄骑士)	9CD
134	宫崎峻 MTV	1CD
148A	攻克机动队剧	2CD
148B	攻克机动队 M66	1CD
152A	少女革命 TV	13CD
152B	少女革命剧	2CD
154	天空战记	3CD
158	北斗之拳	2CD
160	强殖装甲	6CD
160A	口袋宠物小精灵 TV 版	15CD
162B	宠物小精逆袭灵	2CD
162C	宠物小精灵爆诞	2CD
162D	皮卡丘的寒假	1CD
162E	皮卡丘与皮卡丘	1CD
162F	皮卡丘体育对抗赛	1CD
162G	皮卡丘结晶塔	2CD
170	铁拳 1*2	2CD
181	王立宇宙军	2CD
188A	银河英雄新战争序曲	2CD
188B	银河英雄 TV	55CD
188C	银英外传白银之谷	2CD
188D	银英外传黄金之冀	1CD
188E	银英外传螺迷宫	7CD
188F	银英传千亿之星	6CD
188G	银英外传反叛者	2CD
188H	银英战国群雄 TV	18CD
195A	魔法骑士特别版	2CD
195B	魔法骑士 TV	18CD
201A	97 拳王攻略	2CD
201B	98 拳王攻略	1CD
201C	99 拳王攻略	1CD
201D	2000 拳王	1CD
201E	新拳王 99	2CD
209A	吸血姬美夕剧	2CD
209B	新吸血美夕 TV 完	9CD
211	铳梦	1CD
212A	侍魂破天降魔之章	1CD
212B	侍魂斩魔传	2CD
223	猫眼	32CD
225A	宇宙骑士 TV	16CD
225B	宇宙骑士 2	3CD
234	真女神转生	2CD
245	幽灵公主	2CD
246A	纯情房东俏房客	9CD
246B	纯情房东俏房客特别版	2CD
500A	圣斗士真红少年	1CD
500B	圣斗士最终战士	1CD
500C	圣斗士黄金苹果	1CD
500D	圣斗士海皇篇	5CD
500E	圣斗士 TV	25CD
500F	圣斗士-BTX	9CD
500G	圣斗士北欧篇	9CD
500H	圣斗士神与神激战	1CD
505A	金田一 TV 版	13CD
505B	金田一歌剧院	2CD
505C	金田一少年杀戮钳碧岛	2CD
505D	金田一人偶世界	5CD
505E	金田一七赖美雪之杀人事件	1CD
505F	金田一神秘马戏团	4CD
505G	学园七个不可思议杀人事件	2CD
506	岁月童画	2CD
507A	卡通 MTV 精选 1	1CD
507B	卡通 MTV 精选 2	1CD
507C	卡通 MTV 精选 3	1CD
507D	卡通 MTV 精选 4	2CD
509A	生化危机 2 攻略	1CD
509B	生化危机 2 真人版	2CD
509C	生化危机 3CG 恐龙危机 CG	1CD
509D	生化危机 3(真人版)	2CD
513	魔法少年	1CD
520	学园侦探团	16CD
525	听到涛声	1CD
526A	太空战士 8 代 CG	1CD
526B	太空战士 9 代 G	1CD
526C	太空战士八 MTV	1CD
526D	太空战士 10 电影版	2CD
526E	太空战士 10CG	2CD
526F	太空战士 TV	8CD
527	青之六号	4CD
528	五星物语	1CD
529	樱花之花组	2CD
530	鬼神童子	2CD
532	精灵使	1CD
534	杀人课	2CD
535	彼男彼女的故事	13CD
536	世界末日	2CD
537	饿沙罗鬼	13CD
626A	地狱侦探团(白色猎人)	9CD
626B	白色十字架	2CD
627	AD 警察	6CD
628	记忆(大友克洋)	2CD
630	十兵卫	5CD
634	真夜中之侦探	6CD
635A	头文字 DTV	9CD
635B	头文字 DOVA	5CD
635C	头文字 D 剧	2CD
635D	头文字 D 电影版	2CD
636A	倒凶十将传	3CD
636B	倒凶十将传-封魔五行传承	1CD
637	火宵之月	2CD
638	电脑战记	3CD
639A	封神演义	9CD
639B	封神大百科	3CD
642	人鱼之伤	1CD
643	炎之记忆	2CD
647	午夜之眼	2CD
648A	恶男杰特	9CD
648B	恶男杰特剧(天国之门)	2CD
649	黑方武侠	12CD
651A	神秘世界	4CD
651B	异次元世界	6CD
652	钢铁新世纪	4CD
654	新吹波糖危机	7CD
656A	守护月天	11CD
656B	守护月天 OVA	8CD
661A	高智能赛车	2CD
661B	新世纪 GPXTV	13CD
663A	最游记(TV)	21CD
663B	最游记剧场版	2CD
664	灵魂力量	9CD
665	超神姬	4CD
666	迷宫物语	1CD
668	课长王子	5CD
670	魔影紫光	2CD
671	妖精战士	9CD
674A	库洛魔发使第一部	14CD
674C	库洛魔法使第二部	12CD
674D	库洛魔法使被封印的卡片	2CD
674E	库洛魔法使延续篇	7CD
974F	新库洛魔法使剧	2CD
678A	花样男子	1CD
678B	流星花园	17CD
679	老人与 Z	2CD
680A	机动警察(剧)	2CD
680B	机动警察(电)	2CD
680C	机动警察 OVA 版	4CD
680D	新机动警察 OVA	8CD
681	我是大哥大	6CD
683	神秘机械女神	3CD
684A	足球小将世青篇	5CD
684B	足球小将小学篇	7CD
684C	新足球小将	5CD
684D	足球小将欧洲篇	8CD
684E	足球小将	6CD
684F	足球风云	1CD
686	沙罗曼蛇	2CD
687A	装甲骑兵(OVA)	3CD
687B	装甲骑兵(TV)	18CD
690A	恋爱世纪(剧)	2CD
690B	万有引力 TV	5CD
691	闪电霹雳车	4CD
694	通灵公主	6CD
696	恐怖宠物店	4CD
697A	勇者王	17CD
697B	勇者王剧	2CD
698	武神传说	3CD
699	众神的黄昏	1CD
700	电脑刑事档案	3CD
703	网中之鱼	1CD
704	龙骑士	4CD
705	亚里安	2CD
706	时空传抄	6CD
707	变色龙	3CD
708A	乱马 1/2	2CD
708B	新乱马 OVA	3CD
708C	乱马 1/2 热斗篇(第一部)	6CD
708D	(第二部)	7CD
708E	(第三部)	7CD
708F	(第四部)	7CD
708G	(第五部)	7CD
708H	(第六部)	7CD
708I	(第七部)	7CD
708J	(第八部)	6CD
711A	天空艾斯加科尼(圣天空战记)	13CD
711B	天空艾斯加科尼剧	2CD
712	塞冷前线	1CD
715	快刀乱麻	1CD
717	幽幻怪社	2CD
718	战国魔神	13CD
719	圣露米学院	2CD
720	天使禁猎区	3CD
723	钓鱼武状元	9CD
724	爆笑吸血鬼	3CD
725	奥美帝	2CD
713	刀魂	2CD
728	魔神 B-G-O	6CD
729	星际争霸战	6CD
730	松本零士(宇宙战舰)	6CD
731	女神候补生	9CD
732A	钢铁天使	9CD
732B	钢铁天使(剧)	2CD
732C	钢铁天使久留美式	4CD
732D	钢铁天使零	1CD
735	安琪莉可	1CD
736	伊甸少年	13CD
739	魔法使	3CD
738	默士录	1CD
740	钢铁神兵	7CD
741	飞天红猪侠	2CD
742	神风怪盗	4CD
743	鲁邦暗杀指念	2CD
744	黄金宝贝	3CD
745	黄龙之耳	1CD
746	兽战士女	9CD
538	特搜机动队	3CD
539	冒险少女拉汀亚 TV	13CD
540A	GS 美神剧	1CD
540B	GS 美神 TV 版	15CD
547	真三一万能侠	7CD
548A	魔术师奥梵第一部	9CD
548B	魔术师第二部	12CD
549	力古师托宇宙战记	6CD
551	VISTOR(访问者)	3CD
551	EAT MAN(食人、铁男)	6CD
552A	海贼王(电影版)	1CD
552B	海贼王	9CD
553	魔装机神	12CD
556	光明战士-阿基拉	2CD
557A	重战机	2CD
557B	重战机 TV 版	18CD
558A	街霸 2 剧	2CD
558B	街霸 V 剧	2CD
558C	街霸(TV)	14CD
558D	街霸 OVA	4CD
559A	棒球英豪-大学物语	2CD
559B	最后冠军	3CD
559C	棒球英豪 TV	50CD
559D	安达充 H2 外传	21CD
559E	安达充漫步青春路	5CD
559F	风之速(安达充)	2CD
562A	福星小子圣水奇缘	2CD
562B	福星小子爱星之恋	2CD
562C	福星小子情侣乐天	2CD
562D	福星小子求你说声我爱你	2CD
562E	福星小子鬼姬传说	2CD
563	绝爱 OVA 版	3CD
565	东京巴比伦	1CD
566	走向心灵	7CD
567	快乐蒸气探团	1CD
568	银河少女警察	6CD
569	铃声 LAIN	5CD
572A	地狱先生 神眉	1CD
572B	地狱先生恐怖新学期	1CD
572C	地狱先生(TV)	16CD
573A	柯南-两大杀人事件	2CD
573B	柯南-引爆摩天楼	2CD
573C	柯南-黑暗组织女子	2CD
573D	柯南-14 番目	2CD
573E	柯南(TV)	14CD
573F	柯南-世纪末魔术师	2CD
573G	柯南-青山岗昌短篇缉	1CD
573H	柯南-意味深长的音乐盒	2CD
573I	柯南 8 代	11CD
573J	柯南毛利小五郎	2CD
573K	柯南第十位乘客	2CD
573L	柯南超级杀人计划	2CD
573M	柯南-阿兰的初步推理	1CD
573N	柯南-黑天使的翅膀	2CD
573O	柯南-本万刑事之恋爱物语	2CD
573P	柯南-瞳孔中的暗杀者	2CD
573Q	柯南-太顺利的推理	1CD
573R	柯南-对怪盗基德(工藤一新)	2CD
573S	柯南 2001 最新 TV 版	10CD
573T	柯南通向天国的倒计时	2CD
573U	柯南特别版-人鱼失踪记	1CD
573V	柯南暗黑组织之杀机	2CD
573W	柯南二十年后的杀机	2CD
573X	柯南月与星与太阳的故事	1CD
573Y	柯南流水亭流出的杀意	1CD
573Z	柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1CD
573AA	柯南少年侦探团消失事件	1CD
573AB	柯南名家连续惨死事件	1CD
573AC	柯南暗夜公爵	1CD
573AD	柯南幽灵船	1CD
573AE	柯南外交官杀人事件	1CD
573AF	柯南行动电话杀人事件	1CD
573AG	柯南体育俱乐部杀人事件	1CD
573AH	柯南插画画家杀人事件	1CD
573AI	柯南行动电话杀人事件	1CD
573AJ	柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1CD
573AK	柯南滑雪别墅阴影事件	1CD
573AL	柯南雾天狗传说发生事件	1CD
573AM	柯南当红艺人杀人事件	1CD
573AN	柯南维纳斯之吻	1CD
573AO	柯南鸟取屋之怪解决篇	1CD
573AP	柯南暗黑中的死角	1CD
573AQ	柯南复活的死亡讯息	1CD
573AR	柯南宝刀争夺战	1CD
573AS	柯南性命交关的复活	4CD
573AT	柯南被杀了四次的男人	1CD
573AU	柯南没消失的证据	2CD
573AV	柯南性命交关的复活之约定的场所	1CD
573AW	柯南神秘乘客	2CD
573AX	柯南公寓坠楼事件	1CD
575A	星界之纹章	7CD
575B	星界之纹章(特别版)	2CD
575C	星界之战旗	5CD
575D	星界之断章	1CD
575E	星界之战旗 II	5CD
575F	星界之战旗特别版	1CD
578	风之名仗	2CD
580	勇者斗恶龙	10CD
581	破邪大星	3CD
582	南海奇皇	6CD
583	麻木之部屋	2CD
584A	机动战舰	9CD
584B	机动战舰(剧)	2CD
586A	心跳回忆(动画版)	2CD
586B	心跳回忆(真人版)	2CD
588	火魅子传	6CD
593A	GTO 动画版	25CD
593B	GTO2000 特别版(真人版)	2CD
595	剑风传奇(烙印战士)	13CD
596A	水晶国传说	2CD
596B	水晶国传说 OVA	3CD
599	学校幽灵	6CD
603	烈火之炎	14CD
604	青涩宝贝	12CD
605	枪神	13CD
587	影技	9CD
605	伤追人	5CD
610A	魔法阵都市(TV)	9CD
610B	魔界小分队	1CD
614	课本没教的事	2CD
615	恶魔战士	4CD
616	飞越颠峰	3CD
617A	眼镜蛇(哥布拉)	2CD
617B	哥布拉 TV	11CD
618	七都市物语	1CD
619A	逮捕令 OVA	6CD
619B	新逮捕令	13CD
620	阳光普照	1CD
621	兽兵卫	2CD
752	粼家女孩	6CD
753	翼天使之声	6CD
754	超兽传说	2CD
755A	高立的世界	13CD
755B	高立的世界 2	12CD
756	黄金战士	6CD
757	D4 公主	4CD
759A	机械女神	26CD
759B	机械女神剧	2CD
760	无休战将	6CD
766	苍之流星	3CD
768	幻魔大战	2CD
772	极黑之翼	1CD
773	反黑风暴	2CD
774	伴龙少女	2CD
775	美幸不可思议之国	1CD
778	咒语鬼精灵	1CD
780	雌威队	2CD
781	八云立	2CD
782	虚界之魔兽	5CD
783	午限风情	9CD
784	EX DW 杀手	5CD
788	漫游记	5CD
786	亚历山大战记	7CD
787	银装骑攻队	5CD
788	天使宝贝蛋	9CD
789	超人学园	2CD
790	冷面魅影	5CD
791	依煞	2CD
793	人形草纸	9CD
794	东邪西毒	4CD
797	天国女神	1CD
798	小女孩的玩具	16CD
800	铠传	3CD
661C	新世纪 GPX-ZERO	4CD
661D	新世纪 GPX-SAGA	4CD
661E	高智能方程式最终挑战者	1CD
803	快感指令	15CD
806A	游戏王	13CD
806B	游戏王剧	1CD
810	变形金刚	19CD
813	间之楔	2CD
818	漫画英雄	2CD
809	美少女刑事	2CD
817	犬夜叉	28CD
814	卡片召唤师	5CD
816	中华一番	11CD
819	掌上妖女	5CD
821	人狼	2CD
811	月影兰	7CD
820	上界之子(婆沙罗)	7CD
824	令人战抖的格林童话	1CD
826	电童	5CD
823	学生妹	2CD
827A	蜡笔小新	2CD
827B	新蜡笔小新	2CD
827C	蜡笔小新特别版	1CD
827D	蜡笔小新秋季特别节目	1CD
827E	蜡笔小新跨越地球篇	1CD
829	秘密电影-舞蹈天后	1CD
830A	数码宝贝	1CD
830B	数码宝贝操盘手	1CD
830C	数码宝贝代博落兽的逆袭	1CD
830D	数码宝贝之暗黑斗暴龙	2CD
830E	数码宝贝暴龙旋风	2CD
109	魔法提琴手	9CD
851A	猎人 TV	31CD
851B	猎人 OVA	8CD
836	人造人间	6CD
834A	叮猫(太阳王传说)	2CD
834B	太阳王恐龙	2CD
834C	太阳王宇宙开拓史	2CD
834D	太阳王秋季特别节目	2CD
834E	太阳王翼之勇者	2CD
834F	太阳王新学期特别节目	2CD
833	想见到你	1CD
847	反斗小皇子	1CD
837	织田信长(真人版)	2CD
839	超人古加	17CD
838	伙头智多星	12CD
846	终极战区	1CD
840	求恋期	6CD
842	此时此地的我	5CD
843	机器猫	26CD
848	魔法天使	18CD
849	不文明泰山	11CD
855	泪眼煞星	4CD
859	我爱泡影	8CD
852	捍卫者	8CD
864A	碱蛋超人	1CD
864B	碱蛋超人狄格外传	2CD
864C	蒙面超人空蛾(真人)	2CD
865	星际迷航	4CD
862	机动天使	13CD
867	原罪	1CD
869	古墓丽影	2CD
870	永恒传说	5CD
871A	刃牙	9CD
871B	刃牙 I+II	4CD
872	湘南爆走族	2CD
873	小魔女朵瑞咪	1CD
874	剑星传(星之海洋)	13CD
875	地球少女	1CD
876	乘风少年	2CD
877	黑街二人组	9CD
878	辣妹当家	3CD
879	爆转陀螺	2CD
880	死亡的思考	5CD
881	卡利奥斯托洛城	2CD
882	魔法战士	6CD
883	天才风水师-水铃	2CD
884	手冢治虫特典	1CD
885	欢心	1CD
886	希望之蛋	1CD
887	亚利安第九学园	1CD
888	破邪巨星	3CD
889	妹妹公主	8CD
890	学园战记	3CD
891	金太郎	4CD
892	爱的寄托	2CD
893	欲望	10CD
894	魂狩	3CD
896	恋爱季节	7CD
897	集合之战	5CD
898	魁男孰	6CD
899	X 电车昌险	1CD
900	娱乐金鱼眼	1CD
901	火圣旅团 999	1CD
902	真盖特对新盖特机器人	4CD
903	惑星的诱惑	3CD
904	新白雪姬传说	7CD
905	X 予兆	1CD
906	绿林寨	1CD
907	精灵狩护者 II	4CD
908	超级偶像猫玲当	2CD
909	梦圆	2CD
910	血	2CD
911	狂野的禁区	3CD
912	太阳之船	4CD
913	亚洲龙	2CD
914	FAKE	1CD
915	魔法少女猫	4CD
916	幻影天使	13CD
917	草莓蛋	3CD
918	莎木电影版	2CD
919	动感美少女	1CD
920	无限的昌险	1CD
921	再造人 009	3CD
922	棋魂	18CD
923	通灵童子	8CD
924	学校怪谈	1CD
925	哈雷小子	1CD
926	银河昌险战记	1CD
927	超都雷登	13CD
928	毕其顿的恶魔	2CD
929	幻象战士	7CD
930	千与千寻	2CD
931	飞鹰侠	3CD
932	寄生前夜真人版	2CD
933	超音鼠	1CD
935	吸血鬼猎人 D	2CD
936	大都会	2CD
937	美少女战士 R	3CD
941	超人高斯电影版	2CD
942	电击作战	2CD
943	死神之迷	4CD
944	樱桃小丸子	2CD
945	七濑神探	1CD
946	电脑战队	2CD
947	圣战士	17CD
948	分身战士	3CD
949	妖刀传	2CD
950	高校女孩	1CD
951	翼神传说	1CD
952	铁拳 4	1CD
953	猫眼神偷	2CD
954	新吸血鬼	2CD
955	弹珠超人	9CD
956	幻魔大战	1CD
957	机械人真幌	2CD
958	明侦探福尔摩斯	9CD
959	电脑美少女	4CD

日本动画片 DVD(精包装,全彩面,每片 25 元. 邮费 15 元,无论多少)

编号	片名	碟数
D001	罗德岛战记 I	2CD
D002	罗德岛战记 II	3CD
D003	天空艾斯嘉科尼 TV 版	3CD
D004	飞跃巅峰	1CD
D005	圣斗士星矢剧场版	1CD
D006	魔术师奥芬 I	3CD
D007	魔术师奥芬 II	3CD
D008	魔法骑士 TV 版	6CD
D009	女恶魔人	3CD
D010	新世纪福音战士 TV 版	3CD
D011	不可思议游戏-朱雀篇	3CD
D012	不可思议游戏-青龙篇	3CD
D013	女神候补生	2CD
D014	钢铁天使	3CD
D015	暗黑破坏神	1CD
D016	恶男杰特	3CD
D017	幽游白书 TV 版	11CD
D018	相聚一刻	10CD
D019	橙路 TV 版	5CD
D020	高达 Z	6CD
D021	烈火之炎	6CD
D022	剑风传奇	3CD
D023	魔剑美神 PARTI	3CD
D024	魔健美神 NEXT	3CD
D025	魔健美神 TRY	3CD
D026	纯情房东俏房客	3CD
D027	头文字 D 系列	3CD
D028	魔装机神	3CD
D029	A 高达	5CD
D030	保卫者	1CD
D031	高智能方程式系列	4CD
D032	魔神 B_G_O	2CD
D033	高达 0079TV 版	5CD
D034	高达 W-TV 版	5CD
D035	超时空要塞 TV 版	5CD
D036	最游记 TV 版(卷一)	3CD
D037	最游记 TV 版(卷二)	3CD
D038	妖精战士	3CD
D039	3X3 只眼	2CD
D040	捍卫者	3CD
D041	库洛魔法使 TV 版	8CD
D042	圣斗士星矢黄金十二宫	8CD
D043	圣斗士星矢北欧篇	3CD
D044	宫崎峻系列 16	6CD
D045	犬夜叉(卷一)	3CD
D046	犬夜叉(卷二)	3CD
D047	高达 G-TV 版	5CD
D048	梦幻娇子	3CD
D049	浪客剑心 TV 版(卷一)	4CD
D050	浪客剑心 TV 版(卷二)	4CD
D051	冒险少女娜汀亚 TV 版	5CD
D052	封神演义	3CD
D053	机动战舰 TV 版	3CD
D054	银装骑攻队	3CD
D055	亚基拉特别版	2CD
D056	宇宙骑士 II	1CD
D057	刃牙	3CD
D058	永恒传说	2CD
D059	宇宙骑士	3CD
D060	亚基拉	1CD
D061	激情的恋爱	3CD
D062	星界之纹章	3CD
D064	08MS 小队	3CD
D065	机动战舰 OVA	1CD
D066	库洛魔法使(电)	1CD
D068	逮捕令	2CD
D069	超时空要塞	1CD
D071	午夜之眼	1CD
D072	足球小将欧洲篇	3CD
D073	足球小将剧	3CD
D074	他和她的故事	4CD
D075	金田一杀戮之深海	1CD
D076	星界之战旗	3CD
D077	浪客剑心追忆篇	2CD
D079	老人与 Z	1CD
D080	高达 0083TV	3CD
D081	变形金刚电影版	1CD
D084	男儿当入樽(卷一)	4CD
D085	男儿当入樽(卷二)	3CD
D086	高达 0079 剧场版	3CD
D087	铃音	4CD
D088	游戏王剧场版	1CD
D090	超时空要塞 PLUS	2CD
D091	超时空要塞 II	2CD
D092	不可思议游戏	2CD
D097	安达充大学篇	1CD
D098	超神姬	1CD
D099	口袋怪物爆诞	1CD
D100	口袋怪物逆袭	1CD
D101	樱通信	3CD
D103	电影少女	2CD
D104	DNA2	3CD
D105	JOJO 昌险	2CD
D106	圣斗士海皇篇	3CD
D110	猎人 TV 版(卷一)	3CD
D111	海贼王(卷一)	3CD
D113	机动战警剧场版	2CD
D114	我的爱神 OVA	2CD
D115	圣传	1CD
D116	金田一 OVA 版	1CD
D117	浪客剑心镇魂歌	1CD
D118	纯情房东俏房客总集篇	2CD
D119	机动警察 OVA	2CD
D120	机动天使	3CD
D122	高达 F91	1CD
D124	黑街二人组	3CD
D125	吸血鬼猎人 D	1CD
D126	幽游白书剧场大全集	3CD
D127	柯南工藤新一	1CD
D128	柯南深如黑暗组智	1CD
D129	柯南二十年后的杀机	1CD
D130	海贼王发条岛冒险	1CD
D131	银英传剧场版	2CD
D132	北斗神拳	1CD
D133	黄金战士 TV 版	3CD
D134	飞鹰侠	1CD
D135	大有克洋大都会	1CD
D136	美少女战士	3CD
D137	强制装甲 II	2CD
D138	柯南任鱼失踪记	1CD
D139	通灵一	1CD
D140	游戏王特别版	1CD
D141	高达 X-TV 版	5CD
D142	太空战士 CG 大全集	2CD
D143	新世纪 GPX 赛车-TV 版	5CD
D144	GTO 麻辣教师	5CD
D145	人鱼之伤	2CD
D146	高达 0083 电影版	1CD
D147	日本动画歌集 MTVI-V	5CD
D148	W 高达 TV 版	10CD
D149	X 高达 TV 版	7CD
D150	V 高达 TV 版	8CD
D151	0079 高达 TV 版	8CD
D152	超时空要塞 TV 版	7CD
D153	ZZ 高达 TV 版	8CD
D154	猎人 TV 版(卷二)	3CD
D155	通灵王	1CD
D156	X 战记 TV 版	1CD
D157	柯南通向天国倒记时	1CD
D158	恶男杰特居场版-天国之门	1CD
D159	手护月天 OVA 版	1CD
D160	泡泡糖危机 TV 版	3CD
D161	伤追之人	3CD
D162	东映 TV 版主题歌	3CD
D163	东映 TV 大全集	3CD
D164	海贼王(卷二)	3CD
D165	猎人(卷三)	3CD

日本卡通电玩音乐 CD 大集合(全新版．倾情大奉献,8 元 /张邮购．请注明编号)

22 幽游白书最强演唱精选集
23 八云立原声集
27 白鲸传说
31 天地无用剧场版原声带
34 梦幻游戏歌曲总回忆录
36 闪电霹雳车传 - SAGA 最强精选集
43 少女革命全曲集
45 超时空要塞 15 周年特别年曲组合
64 - 65 新世纪福音战士交响曲 DISC 1.2(2CD)
55 剑风传奇原声集
56 烈火之炎 - 原声集 VOL. 1
61 机动战士高达 08MS 小队交响组曲
62 学园侦探团演唱精选集
63 新世纪福音战士 - VOX 特别精选集
66 魔法骑士 OVA 原声集
67 魔法骑士演唱会精选集
73 超时空要塞．爆火 15 周纪念专辑
75 名侦探柯南超级精选集
76 支配者的原声歌曲集
77 梦幻游戏主题歌曲总集
79 魔神英雄传,主题歌曲总集
80 创龙传主题曲原声集
81 神剑闯江湖明治剑客浪漫谭
82 成龙文化歌唱 - 精选集
83 逮捕令 - 超级精选歌曲 VOL. 1
84 逮捕令 - 超级精选歌曲 VOL. 2
85 少女革命体内时计都市
89 碧奇魂 涌
91 烈火之炎 - 原声集 VOL. 2
96 魔法公主交响组曲 /久石让
97 神剑闯江湖歌曲精选集
92 - 93 机械女神呤咏全集(2CD)
97 少女革命 - 大使 创造
98 库洛魔法使原声集
100 碧奇魂音乐篇 VOL. 1
101 安琪可女王之路角色单曲精选全集 1
102 安琪可女王之路角色单曲精选全集 2
103 罗德岛战记 - 英雄骑士传 1
104 中华一番原声集
106 金田一少年事件簿角色歌曲完全精选集
107 秋叶原电脑组歌唱集
114 桑岛法子
115 秀逗魔法道士 TRY1
116 秀逗魔法道士 TRY2
118 流星花园
122 罗德岛战记 - 英雄骑士传 VOL. 1
123 罗德岛战记 - 英雄骑士传 VOL. 2
128 - 129 青涩之恋 BGM 全曲集(完全版)(2CD)
131 秀逗魔道士 NEXT/SOUND BIBLE3
133 牛仔巴比(COWBOY BEBUP)
133 牛仔巴比(COWBOY BEBUP)原声集 2
134 机动战士高达 4
135 机动新世纪(高达)X SIDE. 1
138 库洛魔法使原声集 2
140 米仓千寻 Laittee Vaice5 年回顾精选集
141 七龙珠 GT 最新演唱集 LIVE!
142 - 143 青涩之恋歌曲集(2CD)
145 金田一少年的事件 LOVE SONGS
146 邪家女孩
147 机动新世纪 X SIDE. 2
148 机动新世纪 SIDE03
151 库洛魔法使角色歌曲集
154 机动战士高达逆袭
156 机动战士高达 0080 之战争
165 新机战动战士千住明交响组曲第二番
167 玩偶游戏原声集
169 乱马 1/2 精选集电视版主题歌
170 幽游白书主题歌精选集
171 幽游白书主题歌曲精选集
172 高达 - 机动武斗 F91
173 机动战士/高达 F91 原声集
174 机动战士 F91 交响诗
175 玩偶游戏 2 原声集
176 守护女神月天原声集
177 神剑闯江湖追忆篇
180 超时空要塞 ULTRA FIRE!
181 PSYCHE 高达精选集
182 摇星小子电视版主题歌曲集
183 星际牛仔原声集 VOL01
185 天使禁猎区
188 玲音 LAIN 原声集 2
189 - 190 新天责任骸机士主题歌曲集(2CD)
191 COWBOY BETOP(牛仔巴比)原声集
192 相聚一刻主题歌精选集
193 失落的宇宙原声集
195 玲声 LAIN 原声集 2
196 失落的宇宙原声集 2
199 失落的宇宙原声集 3
200 少女革命 UTENA
201 机动战士 V 高达 SCORE
202 机动战士 V 高达 SCORE2
203 机动战士 V 高达 SCORE3
204 - 205 机动战士 Z 高达(2CD)
206 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL. 1
207 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL. 2
208 机动战士 Z 高达 BGM 音乐集 VOL. 3
209 新机动战记高达 W OPERATION1
210 新机动战记高达 W OPERATION2
211 新机动战记高达 W OPERATION3
212 新机动战记高达 W OPERATION4
213 新机动战记高达 W OPERATION 2
214 新机动战记高达 Z BGM 音乐集 VOL. 1
215 机动战士高达 Z BGM 音乐集 VOL. 2
216 COWBOY BETOP(牛仔巴比)原声集
217 - 218 机动战士高达 Z SPECIAL(2CD)
231 机动战士高达精选集
232 机动战士高达 0083 VOL. 1
234 STARDUST MEMORY VOL. 2
235 - 236 机动战士高达 0083 原声集(2CD)
237 - 238 高达 20 周年交响音乐会(2CD)
239 伊甸少年原声集 VOL. 1
240 - 241 秀逗魔道士歌唱精选集(2CD)
243 COWBOY BETOP(牛仔巴比)混音集
244 库洛魔法使原声集 2
245 机动战士高达 - 单曲史上超级精选 3
246 机动战士高达 - 单曲史上超级精选 2
251 彼男彼女的事情 ACT 1.0
252 彼男彼女的事情 ACT 2.0
253 TO HEART
255 秀逗魔道士 SPECIAL
260 机动战士高达 - 单曲史上超级精选
262 少女革命剧场版原声集
263 尼罗河女儿 - 王家的纹章/PART. 1
265 彼男彼女的事情 ACT 3.0
266 秀逗魔道士 THE MOTION PLCTURE
268 尼罗河女儿 - 王家的纹章/PART. 2
270 库洛魔法使剧场版原声集
271 机动战舰 璇璃(南央美)电子妖精
275 银河战国群雄传 VOL. 1
276 银河战国群雄传 VOL. 2
277 金田一少年系数甘碧岛
280 科学小飞侠电视原声集
281 下级生 282 妖精战士原声集
284 星方武侠 VOL. 1
285 星方武侠 VOL. 2
286 幽灵公主,宫崎峻电影原声集
287 守护女神月天 VOL. 1 + 2
289 神奇宝贝剧场版原声集
290 秋叶原电脑组 VOCAL 歌唱集
291 圣天空战记原声集 VOL. 1
292 枪神 THE FIRST DONUTS 原声集
293 侍魂 2 - 阿斯拉斩魔传 OVA 原声集
294 南海奇皇 - 南海歌谣
295 枪神 THE 2ND DONUT 原声集 2
296 星际牛仔 VITAMINLESS(牛仔巴比)
299 盖特杨器人大决战原声集
300 水色时代
301 圣天空战记原声集 VOL. 2
302 魔装机神精选集 1
304 超级英雄传说
308 超时空要塞 7 林明美歌曲集(樱井智演唱)
309 小红帽恰恰原声集 3
310 小红帽恰恰原声集 2
311 小红帽恰恰原声集 4
313 莱莱子解体诊书歌唱集
314 万有引力 X 原声版
319 女神事务所 - 小女神大演唱会
320 数码宝贝歌曲与音乐集 1
322 万有引力 2 原声版
323 千面女郎原声集
324 超魔神英雄传说音乐篇 2
326 库洛魔法使友枝小学合唱部耶圣诞节演奏会
327 - 328 机械女神精选集(2CD)
329 暗之末裔原声集
332 封神演义
333 人形草纸 - 左近原声集
334 倒凶十将传原声集
335 星界之纹章原声集
336 久石让精选集
338 魔术师欧菲 REVENGE 原声集
340 猎人 X 猎人原声集 VOL. 1
344 橘子酱男孩歌唱精选集
345 妖精狩猎者 1&2 超级精选歌唱集
347 纯情房东俏房客歌唱原声集
359 六翼天使的呼唤主题歌精选集
360 银河英雄传说 - 星之大海
361 勇者王 FINAL 原声集
363 秋叶原电脑组歌唱集 2
364 银河英雄传说外传 - 黄金之翼
368 玲音 LAIN
369 猎人 X 猎人原声集 2
372 快感指令原声集
373 白色十字架 TV 版原声集
377 - 378 时空幻境 2 原声集
379 海贼王 ONE PIECE 歌唱原声集
382 小甜甜 - 歌唱精选集
383 白色十字架主题歌精选集
384 库洛魔法使原声集 4
386 白色十字架 OVA 原声集
387 万有引力广播局 VOL. 1
388 人形草纸 - 左近原声集
389 女神候补生原声集
391 城市猎人 Dramatic master
392 名侦探柯南 - 瞳孔中的暗杀者
394 魔术师欧菲 REVENGE PART2 原声集
397 X 战记角色档案原声集
400 快打旋风卡通版原声集
401 卡通主题舞曲 NON - STOP 混音
404 WISH 歌唱原声集
407 咸蛋超人 VS 假面骑士
410 世纪末 * Dazling 歌唱集
411 头文字 D SONP FILES 1
412 美少女战士超级精选集
413 小魔女 DOREMI 原声集
414 龙族传说歌唱精选集
415 星界之战旗原声集
418 麻辣教师卡通版原声集 2
419 神奇宝贝 - 结晶塔之帝王原声集
421 安琪莉可 - 女王之路 VOL. 1
422 安琪莉可 - 女王之路 VOL. 1
424 东京天使保镖 - 广播之夜
426 封神演义
427 海贼王 ONE PIECE 歌唱精选集
429 数宝贝歌唱精选集
433 库洛魔法使 剧场征原声集
434 守护女神月天 - 歌唱精选集 VOL. 1
437 库洛魔法使单曲超特全集
442 人狼 JIN - ROU 原声集
443 ELF 动画歌唱精选集
444 梦幻天女 CELESTIAL 原声集
449 天使禁猎区 OVA 原声集
451 游戏王 - 决斗 1
455 闪电霹雳车 SIN 原声集 2
456 最游记．幻想魔传原声集
458 梦幻天女原声集 2
462 相聚一刻 FOREVER REMEX
463 - 464 纯情房东俏房客 - 原声集(2CD)
465 地球守护者歌唱集
466 宇宙战舰 NADESICO 麻宫骑亚
467 樱花大战 TV 版 BGM 蒸气蓄音馆
468 最游记．幻想魔传 IMAGE ALBUM VOL. 1
469 樱大战 TV 系列歌曲集
479 数码宝贝 02 角色歌唱精选集
483 PINK PINE2PPLE MEGAHITS
484 库洛魔法使歌唱精选集 2
485 - 486 纯情房东俏房客歌唱全集(2CD)
491 PARAPARA 舞曲精选集 2
493 梦幻天女原声集 3
497 久石让 WORKS. I
499 万有引力歌唱音乐集
502 数码宝贝 02 角色歌唱精选集 2
505 绯色的月原声集
506 蜡笔小新超精选单曲集
507 无敌王觉醒篇原声集
510 头文字 D 剧场版原声集
513 纯情房东俏房客 - 圣诞精选
520 守护女神月天 - 歌唱精选集
523 头文字 D 原声集声集
526 极速战警原声集 VOL. 1
528 头文字 THP MOVIE 原声集
532 最游记．幻想魔传 LMAGE ALBUM NOL. 2
540 最游记．幻想魔传原声集 VOL. 2
541 太夜叉音乐篇
808 少女革命 - 绝对进化革命前夜
B006 恶魔城 X(月下夜想曲)
B002 纯爱手札 - 藤崎诗织．钢琴精选
B008 纯爱手札 - 钢琴精选 2
B020 机器人大战 F 完结篇黄金歌唱精选集
B025 机器人大战 F 歌曲精选 2
B028 银河之星歌曲集 1
B029 银河之星歌曲集 2 大地之记忆
B041 同窗会歌曲集
B048 青涩之恋
B052 梦幻模拟战 V 原声集
B065 恶魔城 - 月下夜想曲
B066 快打旋风 2(歌曲精先集)
B083 玉兰物语
B099 库洛魔法使全集歌唱(4CD)
B100 头文字 D(特别歌集 3)
B101 头文字 D(插曲精选)2CD
B102 头文字 D(I)
B103 头文字 D(2)3CD
B104 机械人大战阿尔法 2 - 大地之章
B131 莎木
B132 藤崎诗织风之扉
B135 机械人大战阿尔法 - 天空之章原声集 1
B145 宇宙巡航舰 IV 复活原声集
B146 火魅子传"恋"解
B148 饿狼传说
B171 影牢 - 刻命馆真章原声集
B174 ~ 176 皇家骑士团 64(3CD)
B180 NEO GEO 角色歌唱集
B182 - 183 99 格斗大王原声集
B191 - 192 雷霆任务 3 原声集
B194 超时空要塞 VF - X 原声集
B196 吉他高手原声集 2
B197 狂野历险 1 代
B200 剑魂原声集
B201 太空战士 I&II 原声全集
B202 太空战士 III 悠久之风传说
B203 太空战士交响组曲
B207 太空战士 VI GRAND FINALE
B208 太空战士祈祷
B212 太空战士 III 原声集
B213 太空战士 IV 原声集
B219 - 222 太空战士七原声集(4CD)
B223 太空战士 VII Reunion Tracks
B224 - 225 圣火降魔录(2CD)
B228 节奏 DJMX2
B233 - 234 热爆劲舞(2CD)
B239 北方恋曲圣诞节专集
B240 藤崎诗织
B243 超时空之轮一代原声集
B244 - 245 寄生都市 2(异魔 2)原声集(2CD)
B250 光明战士原声集
B254 纯爱手杨特别精选歌唱集
B260 勇者斗恶龙钢琴专集
B266 太空战士 8 代 - 钢琴精选
B267 龙魂骑士救世传说原声集
B269 魔剑 X 原声集
B277 节奏 DJ 卡通混音集
B278 烙印勇士原声集
B282 - 283 女神战记原声集
B288 女神战记混音集
B289 决战原声集
B290 节奏 DJ 巴哈作品混音集
B291 节奏 DJ 贝多芬作品混音集
B297 键盘高手原声集
B304 想见你歌唱集
B313 节奏 DJ 卡通电影名曲混音集
B315 - 316 DJ 演奏台 5 代原声集
B317 生死格斗 2 原声集
B318 动感音乐卡通歌曲大全集
B320 铁拳 TAG PSII 原声集
B322 GT 实感赛车 2 混音集
B327 永恒之门原声集
B328 - 329 热爆劲舞 DDR2000 原声集(2CD)
B330 节奏 DJ 石/森太郎作品集
B333 格斗天王精迁混声音集
B335 妖精战士钢琴专集
B336 节奏 DJ 幕札特作品混音集
B337 - 338 女神异闻录 2 罚(2CD)
B339 樱花大战 - 新歌
B340 龙之子英雄大决战原声集
B346 森巴热舞
B348 - 351 太空战士九原声集(4CD)
B355 CAPCOM VS SNK 2000
B356 - 357 幻想水浒外传(2CD)
B358 格斗天王 2000 混声集
B378 - 379 热爆劲舞 DDR 迪士尼名曲混音集(2CD)
B397 梦幻之星(网络版游戏)原声集
B399 樱花大战新歌谣全集 2

人系声优系列:

V008 国府田子
V009 - 011 岩男润子东京演唱会实况录音(3CD)
V012 笠原弘子
V015 井上喜久子
V023 米仓千寻
V036 - 037 久川绫 1998(2CD)
V041 - 043 笠原弘子 COLLECTION2(3CD)
V047 新居昭奶
V048 - 050 奥井雅美 V - STT(3CD)
V051 折笠爱
V059 - 060 国府田子 MY BEST FRIEND(2CD)
V062 井上喜久子(二)
V063 久川绫/约束
V081 国府田子 MLARIKW MY BEST FRIEND2
V083 祈笠爱
V089 饭岛真理 GOLD BEST TAKES
V095 笠原弘子 NBO DECADENCE
V098 关智一 NAKED MTND
V101 - 103 久川绫(3CD)
V106 横山智佐 BEST SELECTION
V108 樱井智
V109 桑岛法子 BEST CELECTION
V110 新居昭奶
V113 丹下楼 SUMMER BEST - MARINE
V114 桑岛法子 BEST CELECTION2
V121 新居照奶．惰之未来
V122 - 123 惟名林檎虐待(2CD)
V131 坂本真绫
V133 奥井雅美 LI - BOOK 2000
V139 丹下楼 WINTER BEST SPUR
V140 米仓千寻 LTTLE UAICE5 年加顾精选集
V336 久石让精选集
S45 青涩之恋校园歌集

人气卡电精选:

K20 99 歌曲精选 10
K21 99 歌曲精选 11
K22 99 最新歌曲精选 12
K23 99 最新歌曲精选 13
K24 99 最新歌曲精选 14
K32 2000 最新歌曲精选 8
K33 2000 最新歌曲精选 9
K34 2000 最新歌曲精选 10
K35 2000 最新歌曲精选 11
K36 2000 最新歌曲精选 12
K37 2000 最新歌曲精选 13
K38 2000 最新歌曲精选 14
K39 2000 最新歌曲精选 15
K40 2000 最新歌曲精选 16
K41 2000 最新歌曲精选 41
K44 2001 最新歌曲精选 3

天津海虹游戏

本店备有大量优质 PS2 DVD 游戏碟 100 余种, 简装 15 元, 精装 18 元, 台湾版仿原装珍藏碟 35 元, 免费索取目录, 邮购时候请注明 2 个备选节目。

PS 游戏 4 元．英文版精品碟 8 元, 仿原版纯黑碟 15 元．本店备有大量 SS 绝版游戏, 质量上乘, 8 元/张．免费索取目录．

RPG 类型

001 太空战士 4
002 太空战士 5
003 太空战士 6
004 太空战士 7(4CD)
005 太空战士 8(4CD)
006 太空战士 9(4CD)
007 太空战士 1 - 6 资料盘
008 宿命传说
009 幻想传说
010 永恒传说(3CD)
011 龙战士 3
012 龙战士 4
013 妖精战士 1
014 妖精战士 2
015 妖精战士 3(2CD)
016 妖精战士怪物篇(2CD)
017 阿兰多拉
018 阿兰多拉 2
019 暗黑破坏神(动画版)
020 寄生前夜(中文, 2CD)
021 寄生前夜 2(2CD)
022 时空之旅
023 穿越时空(2CD)
024 幻想水浒传 1
025 幻想水浒传 2
026 幻想水浒外传
027 幻想水浒外传 2
028 女神异闻录 - 罪
029 女神异闻录 - 罚
030 灵魂黑客(3CD)
031 特鲁尼克冒险 2
032 武神传说 ARPG
033 Wild arms
034 wild arms2(2CD)
035 星海传说 2(2CD)
036 北欧战神(2CD)
037 勇者斗恶龙 7(2CD)
038 银河之星(2CD)
039 银河之星 2(3CD)
040 钓鱼太郎
041 圣剑传说
042 异度装甲(2CD)
043 陆行鸟不思议迷宫
044 陆行鸟不思议迷宫 2
045 玛丽工作室
046 艾丽工作室
047 沙嘉领域篇
048 沙嘉领域篇 2
049 黑之剑
050 跨越我的尸体
051 武藏传
052 秘宝传说(ARPG)
053 波波古罗依克
054 波波古罗依克 2
055 波波古罗依克 3(3CD)
056 龙骑士传说(4CD)
057 桃太郎传说
058 浪客剑心十勇士阴谋
059 玉茧物语
060 利加亚传说
061 梦幻骑士(2CD)
062 屠龙战记(2CD)
063 武士道列传
064 巫术合集
065 巫术
066 兵峰 RPG
067 神玲物语
068 凝望骑士 R
069 鬼神降临 ONI
070 伦敦精灵侦探团
071 真女神转生
072 射雕英雄传
073 神来
074 修道院之迷(4CD)
075 怪物农场
076 怪物农场 2
077 怪物农场卡片
078 人鱼传说
079 人鱼烙印
080 格兰蒂亚(2CD)
081 仙界大战封神演义
082 黑眼睛诺亚
083 玛鲁王国人形姬
084 玛鲁王国人形姬 2
085 超级英雄大作战
087 横滨竞速传说
088 纯白预言者
089 猎人

SLG 类

090 三国志 2
091 三国志 3
092 三国志 4(中文)
093 三国志 5(中文)
094 三国志 6
095 三国志 7
096 三国霸王大陆
097 三国孔明传
098 少年兵团
099 毛利元就
100 天下统一
101 太阁立志传 2
102 太阁立志传 3
103 织田信长
104 武将风云录
105 战国群雄传
106 信长将星录
107 信长烈风传
108 维新之岚
109 忠臣藏
110 水浒传天命之誓
111 水浒天导 108 星
112 元朝秘史
113 封神演义
114 西游记
115 大航海时代 2
116 大航海外传
117 大航海时代 4
118 主题水族馆
119 主题医院
120 FEDA2 正义纹章
121 超魔神英雄传
122 机器人大战 CB
123 第四次机器人 S
124 新机器人大战
125 机器人大战 F
126 机器人大战完结篇
127 机器人阿尔法
128 机器人阿尔法外传
129 机器人大战大百科(2CD)
130 基伦野望(2CD)
131 基伦野望资料盘
132 SD 高达 G 世纪
133 SD 高达 G - ZERO(2CD)
134 SD 高达 G - F(4CD)
135 SD 高达 G - if
136 真机器人战线
137 新世代机器人战记
138 新时代机器人战记 2
139 圣战士传说
140 真三一万能侠
141 真魔装机神
142 圣灵机
143 前线任务 2
144 前线任务 3
145 前线任务抉择
146 重装机兵 2
147 牧场物语(男孩篇)
148 牧场物语(女孩篇)
149 我的暑假
152 纵横七海
153 纵横七海 2
154 七大文明
155 七大文明 2
156 鬼魂力量 2
157 鬼魂力量 3
158 纯情可怜骑士团
159 梦幻模拟战 1 + 2
160 梦幻模拟战 4 + 5(2CD)
161 梦幻模拟战外传
162 万达尔之心
163 万达尔之心 2
164 幻想大陆黄金版(2CD)
165 召唤兽之夜(2CD)
166 画谜 REBUS
167 提督决断 3
168 天空镇魂歌
169 SRPG 创造室
170 RPG 创造室(2CD)
171 3D 格斗创造室
172 便利店之王
173 银河公主传说
174 宇宙战舰大和号
175 宇宙战舰大和号 2(3CD)
176 秦始皇(中文版)
177 桃太郎电铁 5
178 银河英雄传说
179 银英传大富翁(2CD)
180 星界纹章
181 沙罗曼蛇战略版
182 太空战士战略版
183 皇家骑士团 2
184 魔剑美神
185 魔健美神 2
186 火魅子恋解(3CD)
187 卡片召唤师
188 红色警报加强版(2CD)
189 沙丘 2000
190 绝地风暴 2
191 上帝也疯狂 3
192 魔兽争霸 2
193 虎! 虎! 虎!
194 战斗国家改
195 新战斗国家
196 大战略
197 月球大战略
198 数码爆龙
199 LMA 足球经理 2002
200 J 联盟育成足球
201 战国梦幻
202 纹章传说

AVG 类

203 生化危机(2CD)
204 生化危机 2(2CD)
205 生化危机 3
206 生化危机枪版
207 恐龙危机
208 恐龙危机 2
209 寂静岭
210 放浪冒险谭
211 合金装备加强版(3CD)
212 OVER BLOOD2(2CD)
213 古墓丽影
214 古墓丽影 2
215 古墓丽影 3
216 古墓丽影 4
217 古墓丽影 5
218 钟楼惊魂
219 钟楼惊魂 2
220 钟楼惊魂 3
221 彩虹战队
222 彩虹战队 2(2CD)
223 彩虹战队 3
224 美国大兵
225 美国大兵 2
226 天诛中文版
227 天诛 2
228 鬼屋魔影 4(2CD)
229 恐怖反应(4CD)
230 恐怖反应 2(4CD)
231 影牢 232 刻命馆真章
233 水痕之书(2CD)
234 金田一少年(2CD)
235 战栗之门(3CD)
236 神秘医院(2CD)
237 玛宫雅典那(3CD)
238 午夜列车(2CD)
239 阿空加瓜(2CD)
240 黑超特警
241 脱狱者(2CD)
242 迷失少年(3CD)
243 生存(真人 3CD)
244 极度深寒
245 回声之夜
246 毁灭公爵
247 快刀
249 007 明日帝国
250 007 黑日危机
251 星战前传
252 僵尸猎人
253 恶魔人
254 鬼眼城
255 三角洲特种部队
257 樱花传说(2CD)
259 少年侦探柯南
260 青之 6 号
261 铳梦
262 双界仪(3CD)

对战类

264 双截龙
265 高达格斗之王
266 高达格斗之王 2
267 卡普空合集 5
268 街霸合集(2CD)
269 拳王京
270 侍魂 1 + 2
271 斩红郎无双剑
272 天草降临
273 剑客异闻录
274 少年街霸 1
275 少年街霸 2
276 少年街霸 3
277 铁拳
278 铁拳 2
279 铁拳 3
280 格斗王 95
281 格斗王 96
282 格斗王 97
283 格斗王 98
284 格斗王 99
285 罪恶克星
286 漫画英雄 VS 卡普空
287 恶魔战士 3
288 WWF 真人摔跤
289 毫血寺一族 2
290 神佑擂台
291 口袋战士
292 三国无双
293 武士道之刃 2
294 饿狼传说 RBS
295 饿狼传说 3D 版
296 魂之利刃
297 兽化格斗 2
298 JOJO 冒险
299 3D 七龙珠
300 七龙珠真武斗传
301 伟大龙珠传说
302 真人快打合集
303 真人快打 4
304 超人学园钢帝王
305 斗神传 3
306 斗神传昂
307 月华剑士
308 私立学园 2
309 3D 街霸 2

动作过关类

311 吞食天地 2(双)
312 四人对战(双)
313 快速天使(双)
314 救火英雄(双)
315 格斗力量(双)
316 魔域战斧(双)
317 四大金刚(双)
318 卡普空合集 4(双)
319 星球大战(双)
320 名将(双)
321 热血亲子(双)
323 油轮格斗(双)
324 神剑幽灵(双)
325 破坏城市(双)
326 美国队长(双)
327 洛克人 1
328 洛克人 2
329 洛克人 3
330 洛克人 4
331 洛克人 5
332 洛克人 6
333 洛克人 8
334 洛克人 X3
335 洛克人 X4
336 洛克人 X5
337 洛克人 DASH
338 洛克人 DASH2
339 米老鼠 20 年纪念
340 风之古洛亚
341 小龙 SPYRO
342 小龙 SPYRO2
343 粘土战士
344 大盗伍佑卫门
345 我是东巴
346 我是东巴 2
347 阿比逃亡记(2CD)
348 暗黑之心(2CD)
349 恶魔城
350 恶魔城历代记
351 蚁哥正传
352 飞龙 1 + 2(2CD)
353 魔法草猛 2
354 百事可乐人
355 骷髅头大作战
356 骷髅头大作战 2
357 古惑狼 1 + 2 + 3
358 风云悟空忍传
359 成龙
360 捉猴记
361 侏罗纪公园
362 人猿泰山
363 女战士 XENA
364 魔域小战士
365 3D 吃豆
366 杀戮夜魔
367 杀戮夜魔 2
368 时空游侠
369 沉默爆破手
370 电童
371 卡普空合集 2

射击类

373 生化兵人(双)
374 越南战役(双)
375 越南战役 X(双)
376 双打三合一(双)
377 星河站队(双)
378 1945 一代(双)
379 1945 二代(双)
380 海底大战争(双)
381 紫炎龙(双)
382 精灵机导弹(双)
383 妖霸天下(双)
384 神枪特警 1 + 2(双)
385 沙罗曼蛇(双)
386 沙罗曼蛇外传(双)
387 实况沙罗曼蛇(双)
388 变形战机(双)
389 四国战机(双)
390 雷电 1 + 2(双)
391 雷电 DX(双)
392 雷电风暴(双)
393 雷电风暴 2(双)
394 苍穹红莲队(双)
395 怒首领峰(双)
396 彩京 5(双)
397 火枪英雄(双)
398 雷鸟 5
399 第一猎手
400 R - TYPE
401 超时空要塞 PLUS
402 超时空要塞 VF - X
403 超时空要塞 VF - X2
404 可曾记得爱(2CD)
405 皇牌空战 2
406 皇牌空战 3(2CD)
407 攻壳机动队
408 魂斗罗(双)
409 魂斗罗 2
410 Q 版坦克
411 坦克大战
412 火爆坦克
413 钢铁风云(坦克)
414 前线装甲(坦克)
415 攻击苏联
416 化解危机
417 化解危机 2
418 虎胆龙威 4
419 玛沙反击

其他类

424 心跳纪念品
425 心跳纪念品 2(5CD)
426 虹色青春
427 彩之爱歌(2CD)
428 旅立之诗(2CD)
429 心跳放课后
430 心跳方块
431 心跳方块 2
432 L 的季节
433 诞生 21
434 双面女郎(2CD)
435 拥抱季节(2CD)
436 森巴结它(2CD)
437 雪割之花(2CD)
438 凝望骑士
439 真爱物语 2(3CD)
441 逮捕令(2CD)
442 青色宝贝
443 米老鼠俄罗斯
444 未来俄罗斯
446 围棋
447 国际象棋
448 XI 中文版
449 街霸方块
450 IQ 智力方块
454 槌槌大作战 4
455 大家一起来找茬
457 筋肉番付 2
458 辣妹世界
459 美女赌城 2002
460 兔女郎 21 点
461 3D 弹子机
462 游戏王
463 游戏王 2
464 斯诺克台球
465 炸弹人合集
466 战斗泡泡龙
467 泡泡龙 99
468 泡泡龙 4
469 天仙娘娘
470 同级生麻将
471 上海
472 超级撞砖
473 DDR
474 DDR2
475 DDR3
476 DDR4
521 DDR5
522 DDR 俱乐部(2CD)
525 实况足球 3
526 实况足球 4
527 实况足球 5(中文)
528 甲 A 甲 B 联赛(中文)
529 足球自由人 2
477 FIFA2002
478 NBA 2002
479 篮球 1 对 1(井上雄彦)
480 山脊赛车 3
481 山脊赛车 4
482 GT 赛车
483 GT 赛车 2(2CD)
485 极品飞车宝时捷
486 暴力摩托
487 暴力摩托 2
488 魔鬼电单车 2
489 古惑狼赛车
490 陆行鸟赛车
491 电车 GO2
492 爆走卡车
493 爆走兄弟迷你四驱
494 爆钓日本列岛 2
495 悉尼奥运会
496 库尔尼科娃网球
497 保龄球冠军赛
498 COOL 滑雪 4
499 竞速赛艇(SCE)
501 美少女大富翁
502 银英传大富翁 2CD
504 大众高尔夫
506 3X3 只眼(3CD)
507 封魔传奇(SCE, RPG)
508 巫术古代公主(RPG)
509 装甲骑兵(战略)
510 SD 高达英雄传(SRPG)
511 高达一年战争(SRPG)
512 黑色细胞 2CD(SRPG)
513 升龙三国演义(战略)
514 空牙 2001(双)
516 蜘蛛侠 2(过关)
517 三角洲 2
518 心跳 2 外传放暑假 2CD
519 勇者斗恶龙 4
520 洛克人 X6
530 新 SD 机动武者大战
531 星神(SRPG)
532 主题公园(模拟)
533 足球小将
534 D 之食卓(3CD)
535 蛊惑狼 4
536 新世纪 GPX(2CD)
537 乒乓球大赛
538 雅利达经典 30 合一
539 美少女雀士 2
540 真人麻将
541 数码爆龙 2
543 心跳 2 外传学园祭 2CD
544 东京魔人学园绘卷 4CD
545 东京魔人学园外法贴 3CD
546 欧亚列车(真人 AVG)4CD
547 九龙风水传(AVG)4CD
548 蜡笔小新(过关)
549 疯狂家庭(搞笑)
550 玲木爆发
551 小飞侠(射击, 双)
552 实况足球 5 最终版
553 胜利 11 人 2002 世界版中文
554 CAPCOM VS SNK PRO
555 足球小将 2
556 勇者斗恶龙怪物篇
557 棋魂
558 美女赛车



天津海虹游戏

邮购汇款地址:天津市241邮政信箱 收款人:杨子江 邮编:300020 邮购热线:022-27224060

门市地址: 天津市和平区兴安路185号 电话: 022-27308685 分店地址: 天津市和平区兴安路134号 022-27304037 e-mail: yzjrpg@163.net

邮费:不论品种数量(主机除外),一次只需15元.邮购软件150元以上免邮费,混合购买200元以上免邮费.全部采用耐压抗震专用邮箱,安全便利.凡购买商品较多者,建议以电话,来信或e-mail方式的方式将商品清单寄来.我店提醒各位玩家:请您务必写清详细地址并将详细邮政编码附在后面,例如:XX省XX县(市)XX区XX街XX号(邮编:XXXXXX),以免耽误您的发货速度,逾期没收到商品的顾客请马上与我店联系.本店开展邮购多年,信誉卓著,商品质量上乘,款到24小时发货包您满意.

好消息 凡购买主机者购买其他软件,配件卡带一律9折优惠。

主机贩卖区

商品	价格	邮费
PS2 30006型(原装震动手柄,AV线,大电源,完美直读)	2600元	邮费50元
NGC(纯黑/蓝色/橙色任选,AV线,电源,原装手柄,原版生化1)	1680元	邮费40元
DC欧版(原装手柄,AV线,上网卡,原版上网盘)	820元	邮费40元
PS ONE(原装震动,AV线,电源,记忆卡+任选10款游戏)	580元	邮费40元
原装GBA日产机6种颜色任选(送透明套+套装卡盒+耳机)	540元	邮费30元
八成新PS机7501型9002型(双手柄+电源+记忆卡+任选10款游戏)	400元	邮费50元
八成新GB厚机/薄机/彩机(各送价值30元GB卡)	90/180元/290元	邮费30元

PS英文版经典8元/张

太空战士4/5/6	放浪冒险潭	永恒传说(3CD)
太空战士7(4CD)	晶莹之露(A/R)	宿命传说
太空战士8(4CD)	北欧战神(2CD)	恶魔城
太空战士9(4CD)	时空之旅	龙骑士传说(4CD)
寄生前夜1/2	穿越时空(2CD)	勇者斗恶龙7(2CD)
寄生前夜2(2CD)	圣剑传说	幻想水浒传1/2
龙战士3/4	皇家骑士团2	画谜 REBUS
格兰蒂亚(2CD)	太空战士战略版	合金装备(2CD)
陆行鸟迷宫2	星海传说2(2CD)	[illegible](2CD)
陆行鸟赛跑	寂静岭	Eternal Eyes
异度装甲(2CD)	GT赛车1/2	恐龙危机1
浪漫传说1/2	wild arms	生化危机2(2CD)
Beyond the beyond	wild arms2(2CD)	生化危机3
阿兰多拉1/2	前线任务3	神佑擂台
银河之星1(2CD)	迷失少年(2CD)	Thousand Arms 2CD
银河之星2(3CD)	女神异闻录罚	Vandal Heart 1CD
武藏传	牧场物语	

特价配件区

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
PS2原装8M记忆卡	190元	DC原装鼠标	50元	PS透明记忆卡	12元	PS北通四插	90元
PS2原装黑色震动手柄	165元	DC万用制转	40元	PS大摇杆	68元	GBA可调白光灯(加装护盖)	45元
PS2原装震动手柄	55元	DC AV线	15元	PS制转	15元	GBA电源+充电器	25元
PS2横竖支架	12元	DC S端子线	15元	PS AV线	8元	GBA屏幕保护膜	15元
PS2原装FF10手柄	85元	DC RGB线	25元	PS S端子线	15元	GBA镜面	10元
PS2DVD遥控器	35元	DC原装日版光枪	85元	PS中文金手指卡	38元	GBA真皮皮套	22元
PS2专用大电源	60元	DC专用大电源	35元	PS精选盘包	25元	GBA透明壳	20元
PS2专用200W大电源	100元	DC上网卡+盘	100元	PS北通方向盘	95元	GBA对战线(2头)	15元
PS2手柄四分插	70元	DC震动大方向盘(手刹,脚踏)	260元	泡泡盘	15元	GBA对战线(4头)	45元
DC原装手柄	85元	DC精美背包	35元	PS/PC一拖二转接线(长)	15元	GBA耳机+彩色手链	30元
DC原装震动包	35元	DC精选盘包	35元	PS ONE液晶显示屏(5寸全新)	520元	GBA原装小背包	24元
DC原装透明记忆卡	60元	DC原装键盘	180元	PS ONE原装电源	220元	GBA迷彩腰包	24元
DC原装手柄	35元	DC原装光头	35元	PS ONE原装手柄	45元	GBA盔甲	20元
DC VGA-BOX(黑盒)	60元	PS原装手柄	28元	PS ONE金手指	65元	GBA摇杆	10元
DC组装震动包	30元	PS组装手柄(灰/白)	6元	PS ONE背包	35元	GBA精美卡盒(4个套装)	15元
DC组装手柄	40元	PS透明连发格斗手柄	15元	PS北通格斗手柄	18元	GBA精美卡盒	5元
DC透明组装手柄	40元	PS原装震动手柄(灰/白)	85元	PS北通1M透明IC记忆卡	18元	GBA北通放大镜(带白光灯)	35元
DC仿SS格斗手柄	40元	PS组装震动手柄(灰/白)	30元	PS北通2M透明IC记忆卡	35元	GBA北通600MA电源充电器(5hr)	35元
DC4M记忆卡	40元	PS透明格斗震动手柄	45元	PS北通4M透明IC记忆卡	50元	GBA北通1200MA电源充电器(10hr)	55元
DC北通4M记忆卡	50元	PS组装记忆卡(灰/白)	10元	PS北通铁手枪(黑/银)	95元		

商品	价格	商品	价格
GBA北通套装+保护套+白灯+放大镜	50元	太空八情侣表	95元
GBA北通伸缩白光灯	15元	太空十情侣表	115元
GBA配件9件套装礼盒	98元	太空八单表	60元
太空十真皮钥匙扣	12元	太空八腰表	60元
太空八(十)羊皮钱包	35元	太空十腰表	70元
太空八(十)烟盒+Ziper打火机	45元	太空十手链	25元
太空八项链	15元	太空十烟灰缸+打火机	45元
太空十项链	35元	燃烧战车2烟灰缸打火机	45元
太空八(十)Ziper打火机	20元		

本店卡带均为全新,包装说明书齐全,专人进行48小时记忆体检测.您从我店购买的卡带如出现记忆质量问题我公司将免费为您调换.

GBA卡带

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
		火焰文章封印之剑	69元	罪恶克星X(格斗)	69元	风之少年(过关)	49元	洛克人ZERO	69元
		洛克人EX2(RPG)	69元	龙战士1(RPG)	69元	幻想水浒(卡片)	49元	头文字D	78元
恶魔城中文	65元	三国志(战略)	69元	龙战士2(RPG)	69元	F-ZERO赛车	49元	炸弹人2(红版/兰版)	69元
黄金太阳	65元	寂静岭(AVG)	85元	役满麻雀	69元	玩具兵大战(过关)	49元	实况赛马	69元
皇家骑士团	65元	拿破仑(战略)	75元	怪物农场	69元	奇奇怪界(过关)	49元	棋魂	75元
格斗王EX	65元	哈利波特(AVG)	75元	古惑狼(过关)	69元	雷霆战机(TAITO射击)	49元	实况棒球4	78元
机器人大战A中文	65元	实况足球	69元	鬼屋24小时(AVG)	85元	沙罗曼蛇(飞机)	49元	GTA赛车2	75元
铁拳(格斗)	65元	魔法假期(动作RPG)	69元	钓鱼	75元	F-14(3D座舱)	49元	柯纳米网球	75元
瓦丽奥4(过关)	65元	索尼克(过关)	69元	侏罗纪公园(过关)	75元	泡泡龙	49元	恶魔城白夜	75元
街霸2X(格斗)	65元	中央大陆战记	69元	游戏王6(128M)	166元	钻地小子2	49元	七龙珠	75元
游戏王5(卡片)	65元	烈火之炎(卡片)	69元	快打旋风(过关)	49元	西部牛仔(过关射击)	49元		
Z.O.E(战略)	65元	足球小将	69元	玛丽奥(过关)	49元	黄金太阳(英文)	85元		
J联盟足球2	69元	大盗伍佑卫门	69元	玛利奥2(过关)	49元	龙战士1(英文)	75元		
信长野望(战略)	69元	成龙(过关)	69元	GTA赛车	49元	ADWANCE WAR(英文)	75元		
大战略(战略)	69元	纯情房东俏房客	89元	大富翁	49元	哈利波特(英文)	85元		
四狂神战记	69元	机械化军团(即时战略)	88元	炸弹人	49元	银河之星	69元		
光明之魂	69元	特鲁尼克冒险2(RPG)	69元	玛丽赛车	49元	实况足球WE	75元		

GB卡带

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
口袋妖怪金(中)	26元	口袋妖怪黄(中)	18元	玛丽3(中)	45元	大富翁(中)	20元
口袋妖怪银(中)	26元	口袋妖怪红(中)	18元	牧场物语1(中)	28元	侏罗纪公园(中)	25元
口袋妖怪钻石(中)	26元	口袋妖怪青(中)	18元	牧场物语2(中)	40元	七龙珠RPG(中)	22元
口袋妖怪翡翠(中)	26元	口袋妖怪绿(中)	18元	牧场物语3(中)	42元	孤岛冒险(中)	28元
口袋妖怪水晶(中)	26元	第2次机器人大战(中)	22元	游戏王1(中)	32元	鬼武者(中)	32元
		第3次机器人大战(中)	22元	游戏王3(中)	25元	星海传说	46元
		第5次机器人大战(中)	22元	97拳王	24元	数码爆龙(中)	24元
		第6次机器人大战(中)	22元	98拳王	26元	魂斗罗	15元
		机器人大战F完结篇(中)	28元	99拳王	28元	实况足球2001	55元
		SD高达(中)	28元	拳王2000	32元	洛克人X	25元
		勇者斗恶龙1+2(中)	33元	心跳回忆-文艺篇(中)	43元	樱花大战(中文)	65元
		勇者斗恶龙3(中)	45元	心跳回忆-体育篇(中)	43元	樱花大战(日文原版)	55元
		勇者怪兽篇(中)	32元	三国志(中)	25元	鬼屋魔影中文	55元
		撒尔达传说(中)	24元	吞食天地3(中)	25元	风来的西林2	46元
		撒尔达-大地之章(中)	29元	真女神转生2(中)	28元		
		萨尔达-时空之章(中)	29元	真女神转生-红之书(中)	48元		
		超级玛丽	15元	真女神转生-白之书	36元		

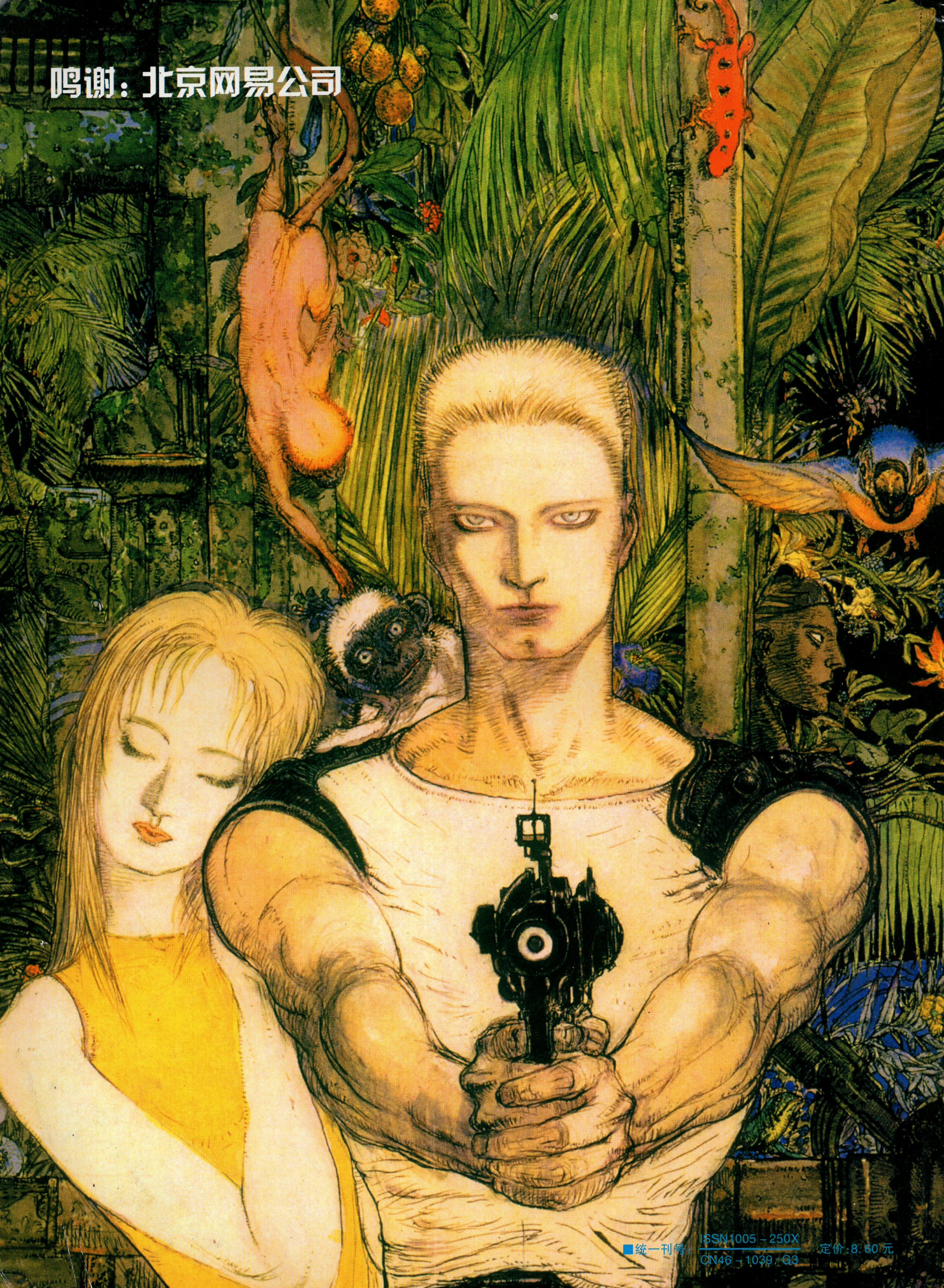
卡通游戏音乐大集合,8元/张.我店面向本地玩友提供GBA卡带换卡业务,外地玩友请电询.

001 太空战士1+2原声
002 太空战士3原声
003 FF3永远的风之传奇
004 太空战士4原声
005 太空战士4钢琴曲
006 太空战士4celtic moon
008 太空战士5原声2CD
009 太空战士5钢琴曲
010 太空战士5亲爱的伙伴
012 太空战士6原声3CD
013 太空战士6钢琴曲
014 太空战士6特别版
015 太空战士6伟大的终曲
016 太空战士6 stars
017 太空战士7原声4CD
018 太空战士7重奏版
019 太空战士8原声4CD
020 太空战士8管旋乐
021 太空战士8歌曲
022 太空战士8钢琴曲
023 太空战士9原声4CD
024 太空战士9歌集(含英文曲)
025 太空战士9钢琴曲
026 太空战士9重奏版
027 太空战士9原声plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士1987-1994
036 太空战士1994-1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士10歌集(含FF7歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七2CD
045 勇者斗恶龙六2CD
046 勇者斗恶龙6钢琴曲
048 勇者斗恶龙4
049 勇者斗恶龙3
050 勇者斗恶龙1+2
051 勇者斗恶龙2
052 勇者斗恶龙1
053 武藏传原声2CD
057 时空之旅PS版
059 穿越时空3CD
060 晶莹之露原声2CD
061 前线任务2原声
062 圣剑传说3原声3CD
063 圣剑传说PS版2CD
064 浪漫沙嘉3原声
065 浪漫沙嘉开拓者2
066 浪漫沙嘉开拓者原声2CD
067 沙嘉开拓者2钢琴曲
068 放浪冒险潭原声2CD
069 异度装甲原声2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星2永远的兰色
079 皇家骑士团2原声3CD
080 梦幻之星4
081 生化危机1-3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084Shining force3原声
085 女神传说原声2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声4CD
089 格兰迪亚2原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms原声
093 Wildarms2原声2CD
094 萨尔达传说64音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战3歌曲集
102 梦幻模拟战5歌曲集
103 GT赛车原声集
104 DC宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE歌曲集
106 吉他2代音乐集
107 DDR3原声2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选2CD
115 游戏歌曲精华录4CD
116 经典游戏交响音乐会5CD
117 超级玛利3
119 超级玛莉混音
120 机器人大战F原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战a歌唱集3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆2歌曲全集
125 心跳回忆OVA原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆5周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代2
136 妖精战士3钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994-2000)
141 PS2保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳TT原声集
144 生或死2原声
145 山脊赛车5原声
146 拳王99(2CD)
147 拳王2000
149 太空战士10原声(4CD)
151 寄生前夜2原声2CD
152 RPG经典爱之章
153 RPG经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸3次冲击
156 莎木原声2CD
157 莎木交响乐
158 莎木JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战3
161 史克威尔游戏歌曲集
163 GT赛车3原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声2CD
167 幽游白书47首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手TV版歌曲大全
170 男儿当入樽26首
171 新世纪EVA主题歌曲集
172 新世纪EVA原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空15周年纪念
183 超时空15周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
193 新世纪EVA特别版
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
204 乱马1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
216 圣斗士星矢精选合集
218 高达0080
219 高达0083
220 高达08MS小队
221 高达20周年纪念
222 高达F91
226 高达主题歌集(2CD)
227 W高达原声大全5CD
228 幽灵公主原声2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
234 Sonic大冒险
235 天空之城交响乐
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
244 寂静岭2原声大碟
245 飞龙RPG原声
246 DDR4原声2CD
250 皇牌空战4原声2CD
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸2管旋乐
253 女神异闻录罪2CD
254 D之食卓2原声(2CD)
255 生化危机3原声(2CD)
256 燃烧战车2原声
257 龙之力量2
258 ff others-7,8代精华录
259 太空战士Reborn (Fan Music)
260 太空战士Anthology OSV
261 太空战士无限的梦幻
262 梦幻模拟战2原声
263 恶魔城X混音集
267 星海传说2原声(2CD)
268 星海传说2混音版
269 天诛原声
270 幻想水浒传2原声(4CD)
272 ICO原声
273 幻想水浒传2管弦乐
274 幻想水浒传原声2CD
275 星海传说2交响乐
276 妖精战士原声
277 妖精战士2原声
278 妖精战士3原声
279 龙战士1原声
280 龙战士2原声
281 龙战士3原声
282 龙战士3歌曲集
283 龙战士4原声2CD
284 鬼泣原声
285 FF10钢琴曲
286 黄金太阳原声
287 黄金太阳重奏
288 前线任务原声
289 前线任务3原声
290 格兰迪亚2DEUS
291 格兰迪亚2POVO
292 格兰迪亚X原声
293 王国之心原声2CD
294 王国之心歌曲集
295 生化危机2原声2CD
296 生化危机2重奏
297 生化危机2混音
298 光明2古代封印原声
299 永恒阿卡迪亚2CD
300 WILD ARMS3原声4CD
301 异度传说原声2CD
302 异度传说歌曲集
303 皇牌空战2原声
304 纹章传说原声
305 DDR一代歌曲集
306 DDR2歌曲集

DC软件6元/张,优质碟,付说明书.优质黑碟15元/张.每张碟均经测试,全部现货,无需备选.

001 莎木日文版(不死机)3CD
002 莎木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚2美版3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门2
006 世嘉GT
007 世嘉GT plus
008 世嘉拉力2
009 樱花大战方块2
010 漫画英雄VS CAPCOM2
011 海豚DC版
012 Canon Spike(双人射击)
013 阻击手Silent Scope
014 恶魔战士合集(对战)
015 黑色细胞Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 灵魂战士soul Reaver
018 Sonic大冒险
019 疯狂越野摩托车2000
020 Sonic外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024 Hello kitty
025 死亡之屋2(双人射击)
026 快打刑事2(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死2美版
030 生与死2日版
031 VR射手2000(SEGA足球)
032 盗墓者4/033 盗墓者5
034 疯狂出租车
035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟2(双人飞机)
037 出租英雄
038 玩具总动员2
039 街霸3(1+2)
040 街霸3(3ND)
041 少年街霸3
042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 信长野望将星录
047 法拉利F355
048 SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千喜版
050 生化危机2(2CD)
051 生化危机3
052 皇牌轰炸机
053 星球大战赛车
054 星球大战过关(双人)
055 波斯王子阿拉伯之夜
056 格斗力量2(过关)
057 三国6
058 丧尸复仇(动作AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙4
061 雷曼2(3D过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 玲木电单车大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 桑巴舞砂槌
068 恐龙危机
069 育成赛马(SEGA出品)
070 私立学院2完美版
071 樱花大战2(3CD)
072 圣灵机
073 V拉力赛车2
074 首都高速1代
075 首都高速2完美版(可SAVE)
076 杀戮夜魔2
077 数码森林
078 兵人(双打过关)
079 英雄谭大作战(RPG)
080 电脑战机2
081 SEGA俄罗斯方块
082 NAMCO博物馆
083 魔剑X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨2代
087 苏生
088 超能力大战2012
089 QUAKE
090 QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 斗魂列传
094 商业间谍美版
095 银河之翼
096 刀魂2
097 神机世界1
098 神机世界2
099 彩虹6号2代
100 剑风传奇
101 拳王99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 刑警202(AVG)
105 台球
106 VR战警2
107 苍钢之骑兵
108 F1世界1
109 F1世界2
111 电车GO2
112 悉尼奥运会
113 欧洲杯足球
114 滑板冲浪
115 极限运动(SEGA出品)
116 三角龙骑士(RPG)
117 光明与黑暗
118 冰冬音乐世界
119 翡翠战士(HUDSAN,RPG)
120 NBA2001
121 十八轮大卡车
122 赌城押牌王
123 世嘉湖钓鱼
124 纯情房东侨房客
125 DDR2代完美版
126 DDR俱乐部DC版
127 七星魔法使徒(FALCOM,RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM,机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133 VR战士3
134 草莓战士(RPG)
135 JULY七月(AVG)
136 中华封神(ESP,战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类最终决战(战略)
139 星际斗士2
140 VR网球
141 霸王战记(战略)
142 火箭小子
143 杀手卫星
144 卡通战士
146 欢乐跳舞
147 铁达魔龙(3D射击)
148 特技滑板
149 滑板飞侠
150 胜利三旗赛车
151 亚特兰大奥运会
152 空中霸王
153 能量宝石1
154 能量宝石2
155 MSR赛车(SEGA极品)
156 全日本摔跤
157 JOJO冒险
158 七之密馆(光荣AVG)
159 太空怪虫(双打过关)
160 终极摔跤大赛
161 虫虫特工队(4打)
162 魔域战斧(4打)
163 街头图鸦(Jet Grind Radio)
164 顽皮小魔星
165 WWF摔跤擂台大赛
166 罪恶之城AVG
167 拳击大赛
168 恐怖战士
169 MDK2
170 玩具骑兵(SEGA,射击)
171 坦克和体战
172 古代遗迹之谜(HUDSAN,RPG)
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178 ECW摔跤大赛
179 梦游美国2001
180 梦幻之星1
181 罪恶克星X
182 月华剑士2
183 VGA引导碟1.2版
184 DC超任模拟器5CD
185 无限回忆(AVG)
186 DC金手指
187 武装枪骑兵(双人射击)
188 狂野之吻(动作AVG)
189 三番市赛车
190 迪斯尼101斑点狗(过关)
191 青之6号(AVG)
192 袋鼠历险记(过关)
195 机甲之翼2(capcom飞机,4打)
196 超级街霸2x(16人街霸)
197 格斗之蛇2
198 sega经典12合1
199 大众高尔夫球2
200 我是机器猫
201 商业间谍日版
202 水上摩托艇
203 亚历山大战记(即时战略)
204 MD模拟器1100合一(2CD)
205 NGP模拟器
206 滑板冲浪
207 快刀2(生化式AVG)
208 人玩鬼(动作AVG)
209 小鸡快跑
210 黄金国之门3
211 NBA2K(SEGA)
212 NBA2K1(SEGA)
213 基伦的野望(2CD)
214 三角洲特种部队
215 最终任务(动作AVG)
216 二战神鹰(3D飞机座舱)
217 橄榄球大赛
218 飞空之舞(3D座舱飞机)
219 噗呦噗呦4(方块,SEGA)
220 黑白棋
221 拳王98 DC版
222 街霸对拳王PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战1(2CD)
225 超时空要塞m3
226 超发明boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229 CAPCOM网球
230 SEGA实景钓鱼
231 欧洲冠军杯足球
232 大神一朗奋斗记(2CD)
233 DC任天堂模拟器(2CD)
234 春日翟雨
235 樱花大战3完美版(3CD)
236 维罗尼卡完全版(2CD)
237 DC上网碟2.0
238 恐龙战士
239 飞空之舞i(联网版)
240 全日本摔跤2
241 弹珠台
242 虚幻(主视角3D射击)
243 的士速递2
244 高达0079完全版(2CD)
245 世嘉嘉嘉嘉
246 纯情房东俏房客2
247 病血illbleed(恐怖AVG)
248 POP MUSIC3(2CD)
249 黄金国之门4
250 蜘蛛侠(过关)
251 sports jam
252 VCD播放盘
253 悠久幻想曲3
254 VR战警3代
255 MP3播放器4CD(送近千首歌)
256 疯狂的士2
257 祈祷之丘
258 赏金猎人沙拉(AVG)
259 高达ONLINE
260 街霸VS彩京(搞笑麻将)
261 死亡枪手(双人)
262 梦幻之星网络版2
263 SONIC大冒险2
264 SEGA海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋2
270 大战略2001(战略)
271 大富翁(4打,CAPCOM)
272 超级RUNABOUT
273 GP赛车
274 急速飞车
275 穿越时空之旅(卡片RPG)
276 卡片游戏
277 实战老虎机必胜
278 新世纪EVA E计划
279 鬼屋魔影4(4CD)
280 异型前线(射击)
281 雅达利经典合集
282 全日本摔跤2
283 火焰圣母(2CD,SLG)
284 反恐怖战士(射击)
285 古大陆物语(SLG)
286 黄金国之门6(RPG)
287 温泉2(大富翁类型)
288 速度之魂(赛车)
289 秘密(AVG)
290 弹子机必胜
291 荣誉勋章3(2CD)
292 机器人大战阿尔发
293 龙骑士合集(战略)
294 零式枪手2(双打飞机)
295 莎木2完美版(4CD)
296 CAPCOM VS SNK2(格斗)
298 梦幻小骑兵(RPG)
299 饿狼传说(格斗)
301 黑之魂(RPG)
302 重金属(格斗射击)
303 黄金国之门5
304 东京巴士案内(RAC)
305 侦探绅士
306 V8赛车2
307 爆裂无敌(过关)
308 SEGA网球2K2
309 NBA2K2
310 SEGA棒球2K2
311 ES(真人冒险)
312 漫画同人志(恋爱)
313 性感天使(恋爱)
314 SEGA冠军足球2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
318 莎木2美版(4CD)
319 火焰文章776中文版(2CD)
320 REZ解禁(音乐射击)
321 樱花大战麻将
322 樱花大战纸牌
323 青色宝贝(2CD)
324 警察抓小偷
327 街机模拟器(3CD)
328 校园大富翁
329 911爆炸事件
330 风来西林2(动作RPG)
331 SEGA冠军足球2K2日版
332 莎木2VCD(2CD)
333 美少女梦工厂2/3合集
334 炼金术士合集
335 病血中文版(恐怖AVG)
336 黄金国之门7(RPG)
337 玩具兵大战(动作AVG)
338 鬼屋魔影4(2CD完美版)
339 飞空之舞2(3D座舱飞机)
340 樱花大战4
341 双重影(AVG)
342 世嘉24小时赛车
343 DC版打庇赛马2
344 蜡笔小新(过关)
345 向北去(恋爱)
346 联邦vs自护(2CD)
347 太空5频道2
348 玲木裕街机合集
349 梦之达人
350 超级壁球
351 心理游戏
352 五目连珠(连五子)
353 死亡地带(即时战略)
353 凌波丽育成计划





■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039/G3　定价:8.60元